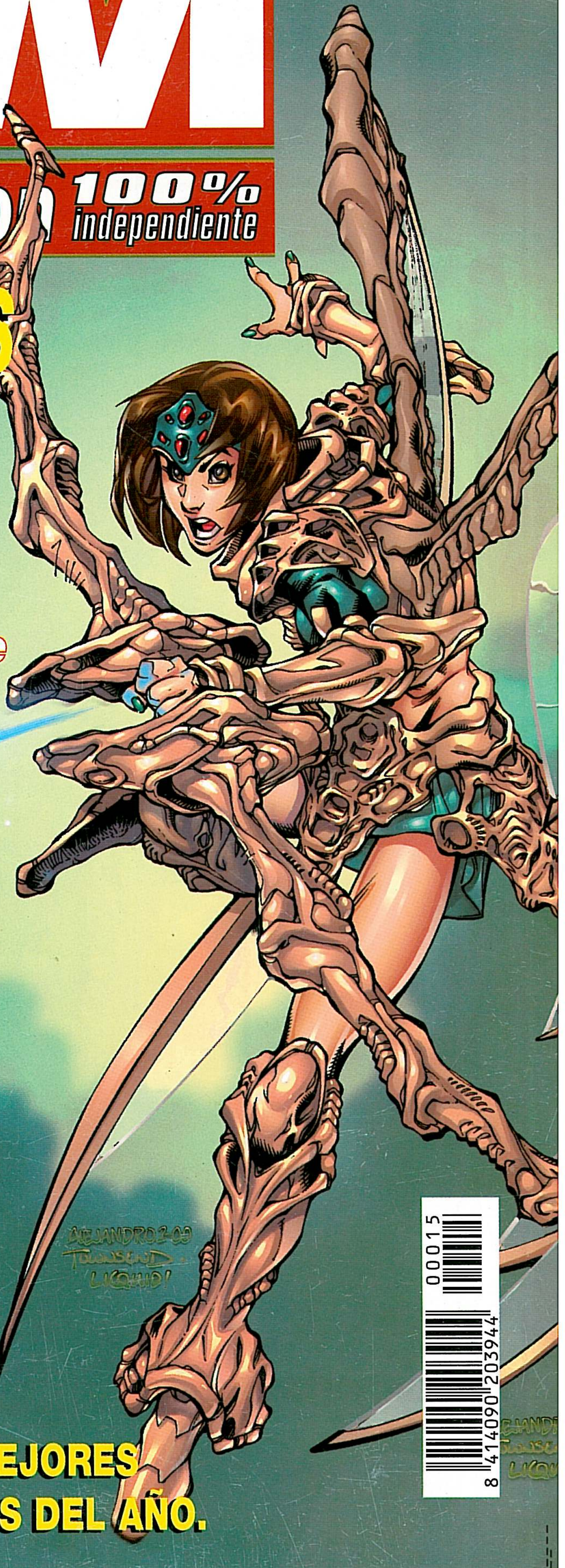
MC Nº15 450 pts 2,70 euros

PSM

Revista PlayStation 100% independiente

ESPECIAL JUEGOS DE ROL

Avalancha de títulos para este año.
Reportaje: Pasado presente y futuro de los RPG



INCUBADORA

- *Legend of Dragoon*
- *Legend of Legaia*
- *Vagrant Story*
- *Wild Arms 2*
- *Vanishing Point...*

A EXAMEN

- **Medievil 2**
- **ISS Pro Evolution**
- **Army Men: Air Attack ...**

ESPECIAL ESTRATEGIAS: LAS MEJORES GUÍAS DE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO.


ESTO NO ES UN PASEO
www.codemasters.com
START
Hasta 8 corredores en carrera
3 modos individuales de juego
2 modos multijugador
8 personajes mutados
16 armas especiales
32 pistas plagadas de obstáculos
Acción en 3D
Temeraria, destructiva, malvada, asesina... ¡divertida!
Los Micro Maniacs sacuden fuerte, pegan patadas, luchan sucio..., lo que sea para abrirse camino en la casa y el jardín.
No hay principios, no hay prisioneros que valgan. Sólo 8 personajes mutantes destrozándolo todo y a todos los que se interpongan en su victoria...
¿Los ves venir? ...¡¡¡Corre!!!
Codemasters®
GENIUS AT PLAY
© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters Limited. Micro Maniacs™ is a trademark of Codemasters." " and " PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
MICRO MANIACS™
Una carrera diferente a todo

PSM

Número 15 31 de Mayo de 2000

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3. entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: David de la Escalera,
Redactores: José Martínez, Rubén Salina
Colaboradores:
Daniel López, Jaime Martín, Fernando Minaya,
Wally López, Dr. Kucho, Patricia González,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad:
Montse Casero
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad:
Pilar González
Orense, 11. bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas
(incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532 1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

A vueltas con el Rol

El género de los RPG, hasta no hace mucho tiempo, ha sido un género minoritario en los juegos de consola. Gracias a la serie Final Fantasy de Square las cosas han dado un giro total y los juegos de Rol han pasado a encabezar todas las listas de éxitos en la prensa especializada. La aceptación que han cosechado este tipo de juegos y la fiebre que se ha desatado entre sus jugadores nos ha animado a dedicar este número a los RPG. Como os quedará muy claro, después de leer este número, no sólo de Final Fantasy vive el rolero, hay montones de apuestas por parte de todas las compañías, que en algunos casos pueden llegar a superar al incontestable éxito de la saga de Square. Si no, echad un vistazo a las numerosas previews que os mostramos en la sección Incubadora y sabréis a lo que me refiero. Hay concretamente dos títulos, como son Legend of Dragoon y Chrono Cross que van a sorprender a más de uno por la espectacularidad y jugabilidad que encierran, aportndo nuevas ideas dentro del género.

Cambiando de tema, quería hacer un pequeño comentario sobre el tan traído y llevado tema de la violencia en los juegos. Nuevamente ha vuelto a saltar la liebre y la polémica contra nuestro hobby, esta vez por un tío que se supone ha matado a su familia con una Katana y, según dice la prensa general (que cada vez parece más prensa amarilla que otra cosa) estaba influenciado por el personaje de Squall de FFVIII. ¿Ya empezamos otra vez? ¿Que culpa tiene una historia de amor como es FF de que alguien esté como una cabra? En lugar de culpar directamente a los videojuegos ¿Por qué a nadie le extraña que alguien, presuntamente desequilibrado tuviera una Katana afilada en casa? En fin, no busquemos culpables donde no los hay. Una vez más, desde estas líneas quiero pedir a toda esta cantidad de periodistas entre comillas que nos dejen en paz a los que disfrutamos de uno de los entretenimientos más sanos y divertidos que hay. ¡Hala, un poquito de carril para todos!

Alberto Minaya
Director

Everybody´s PSM



LA PORTADA DE ESTE MES



Legend of Dragoon

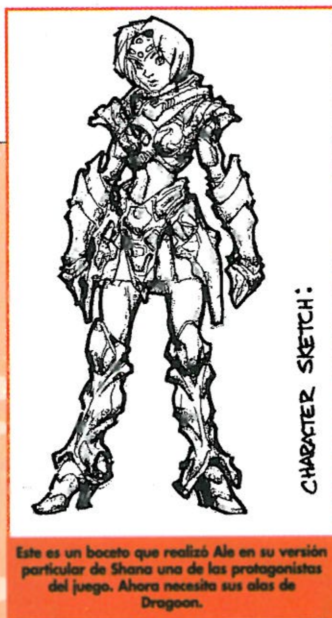
► pg. 32 ◄

La apuesta más fuerte de Sony para combatir a la todopoderosa Square en la disputa por el trono a mejor juego de rol de la historia. Con unos personajes como estos la historia que encierra el éxito está asegurado



En la realización deLegend of Dragoon han trabajado más de cien personas durante tres años. Es uno de los juegos de rol más ambiciosos jamás creados, con más de 80 horas de juego y cerca de 650 escenarios prerenderizados.

Cada mes, tratamos de reflejar en nuestra portada una imagen que defina de alguna manera el estado actual del mercado con la ayuda de uno de los mejores ilustradores del momento.
Los primeros bocetos que vimos de nuestro artista de este mes, Ale Garza, nos dejaron impresionados. Liquid se encargó de darle los colores y el resultado es la maravillosa portada que tenéis este mes.



Este es un boceto que realizó Ale en su versión particular de Shana una de las protagonistas del juego. Ahora necesita sus alas de Dragoon.



En este boceto, muy primitivo aún Shana ya aparece encuadrada en la portada para hacernos una idea de como podría quedar en conjunto.



Un ajuste de la pose, el entintado final con esos efectos que sólo sabe dar Liquid y el resultado es otra fántastica portada made in PSM.

Sumario

MONITOR — PG. 6

Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. Seguimos desvelándoos las noticias más jugosas sobre el futuro de vuestra consola favorita.

PUNTO DE VISTA — PG. 18

Este mes nos pusimos al habla con Yasuyuki Hasebe, veterano de los juegos de rol de Square, dirige ahora uno de los principales equipos de desarrollo de Sony. Su primer juego, Legend of Dragoon, ha necesitado más de tres años y cien personas para completarse.

ESPECIAL ROL — PG. 22

El pasado, presente y futuro de los juegos de rol bajo el punto de vista de PSM. Además intentamos crear el juego de rol perfecto según vuestras preferencias.

INCUBADORA — PG. 31

La sección más caliente de la revista. Pronto los tendréis en vuestras tiendas.

A EXAMEN — PG. 46

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.

REPORTAJES

Army Men — PG. 66

Modoway se fue con los chicos de Virgin a hacer la guerra por su cuenta. ¡Dios que peligro!

TRUCOS — PG. 68

La sección favorita de los tramposetes. Si estás atascado en algún juego no dudes en echarle un vistazo.

PSM RESPONDE — PG. 76

Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. Ahora también podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: psmresponde@mixmail.com

ESCAPARATE — PG. 88

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.

MONITOR

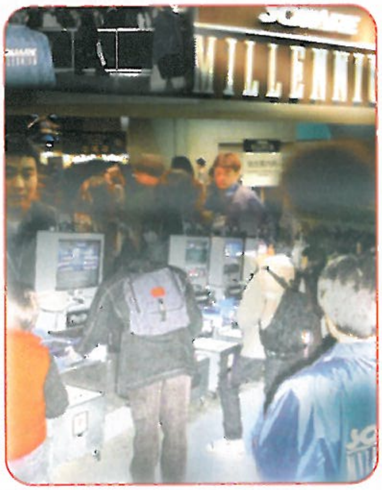
Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

Bombazo de Final Fantasy

Square descubre tres nuevos juegos de Final Fantasy en Japón, dos de ellos para PS2

Square celebró su esperadísimo Millenium Event el 29 de enero en Yokohama, Japón, donde cogió a todo el mundo por sorpresa con el anuncio de nada menos que tres nuevos títulos de Final Fantasy, dos de los cuales están previstos para la PlayStation2. Los tres juegos son muy distintos tanto en su aspecto visual como en su concepto, pero a nadie le cabe duda alguna que todos son Final Fantasy en toda su gloria.

Final Fantasy IX, cuyo lanzamiento está previsto para este verano en Japón, cuenta con diseños de personajes a cargo del famoso artista Yoshitaka Amano y supone una vuelta a las raíces de la serie. Desaparece toda la avanzada tecnología y los personajes de tamaño humano de FFVII y FFVIII, que serán reemplazados por personajes de tipo anime, al estilo de Chrono Cross, acompañados de todo tipo de castillos, dragones y navíos voladores de madera. La premisa argumental del juego gira evidentemente en torno a un reino que está en guerra con los dragones (una escena cinemática muestra incluso una batalla aérea increíblemente épica entre los navíos voladores que comentábamos hace un momento y miles de criaturas aladas). Enseñaron a dos de los personajes con los que podremos jugar durante ciertas escenas que mostraban cómo se iba a ver el juego en sí, uno era un chico con una especie de cola de mono (¿estilo Goku quizá?) y el otro un mago oscuro. El épico diseño visual del juego promete ser el más conseguido de todos los realizados hasta el momento, y el regreso del aspecto gráfico y el tono típico de FF parece ser algo que los aficionados, al menos los japoneses, llevaban ya cierto tiempo pidiendo.



Final Fantasy X será la primera entrega de la serie que se asome por la PlayStation2 y, aunque todavía falta mucho para su lanzamiento (previsto nada menos que para Primavera de 2001), tenía sin embargo un aspecto fabuloso. Con un mayor parecido a FFVIII en lo referente a personajes y entornos, el juego se desarrolla desde una perspectiva en tercera persona, con sólo uno de los tres posibles miembros del equipo en pantalla en cada momento. Pudo verse al protagonista, que recordaba un poco a Squall, corriendo por unos campos o atravesando un lugar parecido a un palacio, que se estaban generando en tiempo real y tenían un aspecto tan bueno al de los entornos pregenerados que hemos podido ver en FFVIII (o incluso mejor).

Entre las escenas que mostraban el desarrollo en sí del juego, Square también hizo una demostración de algunas de las funciones online incorporadas al propio juego, que se utilizarán para acceder a pistas y consejos sobre el juego, mapas, guías de estrategia y más información a través del nuevo servicio de juego online de Square y la red de banda ancha de la PS2 sin tener que salir en ningún momento del juego.

Como guinda del pastel de tan impresionante presentación, Square también ofreció< algunas escenas conceptuales, en un estado todavía muy básico de desarrollo de Final Fantasy XI, que está previsto que salga poco después de FFX en el verano de 2001. Ésta será la primera entrega de la serie exclusiva para juego online, tal y como sugiere su subtítulo "Online Another World" (más o menos, "Otro Mundo Online"). Muy al estilo del juego de rol para PC EverQuest, el título permitirá a miles de jugadores humanos enfrentarse entre sí o aliarse en un gigantesco mundo de fantasía. Se habla incluso de que éste pueda ser el primer programa de PS2 que se descargue enteramente desde Internet hasta el disco duro accesorio del sistema, y es posible que incluso permita también que jugadores que estén usando la PS2 interactúen con otros que estén usando alguna hipotética versión de PC (eso servirá para demostrar a los PCeros de qué pasta están hechos los consoleros, je, je, je).

Se espera que Square empiece a dar información más extensa y detallada sobre Final Fantasy IX en las próximas semanas, y, como os podréis imaginar, continuaremos informándoos de todo lo que surja en torno a estos tres juegos en cuanto se anuncie.

final fantasy x



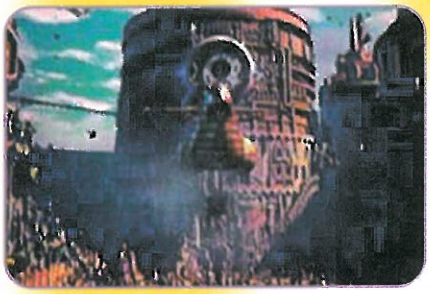




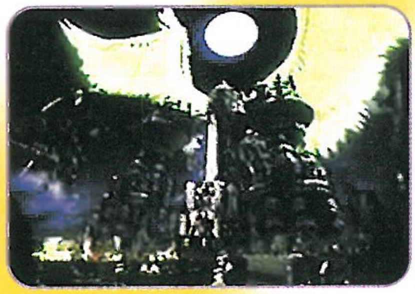


Las primeras imágenes del primer Final Fantasy de Square para PS2 parecían de lo más prometedoras. Los escenarios estaban llenos de detalles y el movimiento del protagonista tenía un aspecto muy real y fluido.

FINAL FANTASY IX



Las escenas cinemáticas del juego ya tienen un aspecto realmente asombroso, y muy épico.



Parece desde luego que a este edifico le estén saliendo alas, pero seguramente esté simplemente siendo atacado por un gigantesco dragón. Parece que en FFIX saldrán hasta de debajo de las piedras.



No, no es el Orko ese de los Masters del Universo, es un mago oscuro, uno de los personajes con los que podremos jugar en FFIX.



Los cachivaches de alta tecnología del último juego se verán reemplazados por estos navíos voladores de madera y la magia de toda la vida.



O el edificio cuenta con algún tipo de extraño mecanismo de defensa, o acaba de convertirse en el aperitivo de un enorme dragón.

FINAL FANTASY XI

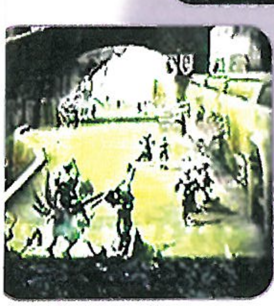




Aunque no deja de estar todavía en un estado puramente conceptual (todavía están desarrollando ideas y conceptos, pero nada definitivo), FFXI retiene muchos de los elementos de los anteriores títulos de la serie.



Square enseñó imágenes renderizadas que mostraban escenas de enormes batallas con jugadores que montaban en Chocobos.





PLAY ONLINE

PlayOnline es el nombre del nuevo servicio online de Square en Japón, que se pondrá en marcha en la primavera del 2001 y ofrecerá información sobre juegos, música descargable, cómics digitales, correo electrónico, zona de chat, y mucho más para usuarios de PS2 y PC. Ciertos juegos de Square, como FFX, FFXI, Driving Emotion Type-S y Gekikuukan Pro Baseball, también estarán diseñados para aprovechar este servicio de la red (ya sea simplemente para descargar ayudas y estadísticas o para jugar junto a otros miles de jugadores).

Square ha indicado que habrá una cuota fija por el uso de este servicio de unos 1.500 yens (unas 2.000 pesetas) al mes, sin incluir los posibles gastos telefónicos que pueda tener el usuario. Según los planes actuales, Final Fantasy X vendría con el propio módem necesario para acceder al servicio incluido en el paquete (aunque todavía no se sabe si será un módem de banda ancha) y también se lanzaría una versión en inglés del servicio de forma casi simultánea con la versión japonesa (y, sabiendo cómo las gasta Square con las versiones en otros idiomas, es de suponer que con la inglesa podemos darnos por contentos, al menos, no tendremos que aprender kanji).



El servicio online de Square ofrecerá un interfaz bastante sencillo para acceder a consejos y trucos de juegos, descargas de música, juego multijugador, y otros servicios.

notas

A aquellos que pensaban que el número de próximos lanzamientos de la PlayStation fuera a caer porque el sistema fuera a morir rápidamente, les alegrará saber que PSM ha sabido que la razón principal por la que muchas compañías no han tenido nada que decir últimamente sobre sus novedades es simplemente porque han estado trabajando a destajo para tener preparadas sus demos de software de PS2 para el E3 antes de que concluya el plazo final dado por Sony, que se dice que terminaba el 1 de Marzo. Una vez superado ese obstáculo, deberíamos empezar a oír mucho más sobre las novedades para PSX, al menos en cuanto tengamos toda la información del E3.

Cryo y la editora Dark Horse Comics se han puesto de acuerdo para formar un nueva casa de desarrollo llamada por el momento DH Interactive. El primer juego que veremos como resultado de esta recién formada sociedad será un título de acción/aventura en tercera persona basado en Hellboy, el popular comic de la editorial, creado por Mike Mignola, que se espera que esté listo para finales de año.

Ya se están empezando a filtrar detalles sobre la esperada continuación de Tony Hawk's Skateboarding. Según esa nueva información, el juego contará con una detallada modalidad de diseño que permitiría a los jugadores crear la pista de skate de sus sueños. El juego haría su debut internacional en Septiembre, aunque habrá que esperar algo más para verlo en nuestro país. Tendremos más detalles después del E3.

THQ ha confirmado que está trabajando en un nuevo juego de WWF para la actual PlayStation que debería estar listo para navidades. Todavía no tenemos más detalles, pero también nos han hecho saber que su primer juego de WWF para PS2 ya está oficialmente en planificación, aunque seguramente no salga hasta el año que viene.

¿Qué Pasa con Unreal?

Los rumores sobre el popular título de acción en primera persona para PC Unreal no han dejado de circular desde antes incluso del lanzamiento del propio juego hace ya un par de años. Hace poco, ciertos rumores procedentes del Reino Unido parecían indicar que el juego estaba en desarrollo para la actual PlayStation y que saldría al mercado para finales de año. Sin embargo, según la compañía que tendría los derechos de publicación del juego si éste llegara a salir para PlayStation, ese no es el caso. Nuestros colegas de PSM en el extranjero lograron hablar con cierto representante de GT Interactive sobre estos informes, y nos confirmaron que, aunque es cierto que la compañía ha tratado de encajar Unreal en sus planes para PlayStation durante meses, el proyecto ha quedado definitivamente paralizado. Eso no significa que no pueda volver a ponerse en marcha, pero las probabilidades son más bien escasas.

Sin embargo, para todos aquellos que andan esperando impacientes la llegada de la PlayStation2, parece que hay mejores noticias, pues, como indicábamos el mes pasado, ya se ha comenzado trabajar en una conversión del motor de Unreal Tournament para esta plataforma, y se dice que podría estar lista para el lanzamiento de la nueva consola en el mercado occidental.



Según GT Interactive, Unreal no llegará a la PlayStation original, aunque, según los rumores, Unreal Tournament sí llegará para PlayStation2.

¿Carreras por Gotham City?

Hace sólo unos meses, Ubi Soft anunció que había adquirido los derechos para producir videojuegos basados en la serie de animación de Batman. La naturaleza de estos juegos quedará definitivamente desvelada en el E3, pero no tendréis que esperar para saber algo más. Según nuestras fuentes, uno de ellos sería el típico juego de acción/aventura en 3D, pero el segundo es el que nos ha cogido completamente por sorpresa. Evidentemente, no habríamos puesto ese título si no se tratara de un juego de carreras, que estará ambientado en las calles de la ciudad de Gotham, y permitirá a los jugadores conducir el Batmóvil, el Batciclo y toda una serie de vehículos pertenecientes a los distintos adversarios del hombre murciélago. Se comenta que el juego contaría incluso con ciertas opciones de combate para aumentar las similitudes con la serie de televisión.



¿Qué os parecería daros un garbeo en esa impresionante máquina que es el Batmóvil? Es una pena, pero no creemos que los chicos de Ubi nos permitan aprovechar la ocasión para ligar con las chicas que paseen por las calles de la ciudad, y eso que un cochazo así es un verdadero imán.

Caída de precios

¿Tendremos juegos de PlayStation a 2.000pts. en el futuro?

Ahora mismo, y gracias a la serie Platinum, es posible tener grandes juegos como Gran Turismo o Metal Gear Solid por 3.990, pero suele pasar bastante tiempo desde el lanzamiento del título hasta que su precio baje a esos niveles. ¿Y si os dijéramos que hay en marcha ciertos planes para ofrecer lanzamientos de títulos nuevos por la mísera cantidad de $10 cada una, en EE.UU.?

Ciertos elementos de la industria de los juegos han empezado a sugerir que Sony piensa reestructurar los costes de las licencias que las casas tienen que pagar para producir juegos de forma bastante drástica en los próximos meses, en especial aquellas que publican sus juegos a precios inferiores a los $30 (precio internacional).

Aun así, tampoco podemos esperar que títulos de renombre, de esos cuyos desarrollos han costado a sus compañías cientos de millones, pasen a formar parte de esta hipotética lista en breve. Lo que sí parece tener bastantes posibilidades es que otros juegos cuyo desarrollo sale mucho más barato (como los juegos de puzzles, juegos clásicos, software para niños, y secuelas que utilicen el mismo motor de juego que sus predecesoras) acaben saliendo por menos de $30 en poco tiempo.

Esperemos que esta iniciativa, si es que se confirma, se lleve también a cabo en Europa, y, sobre todo, en España. Imaginad comprar juegos a unas 2.000pts.



¿Juegos al precio de los CDs de música? Podría pasar antes de lo que pensábamos.



¿El nuevo Tony Hawk?

Activision se prepara para la acción con ciclismo extremo BMX

¿Cómo seguir después de sacar el mejor juego de skate de todos los tiempos? Tres letras bastan: BMX. Activision ha comunicado que ya está trabajando a fondo en un juego de acrobacias de ciclismo extremo, usando una versión mejorada del motor de juego de Tony Hawk's Skateboarding.

Con el apoyo del ciclista más legendario de este deporte, Matt Hoffman, nueve veces campeón del mundo, el futuro Matt Hoffman's Pro BMX, al igual que su hermano del skating, contará con estrellas profesionales de BMX reales, cientos de piruetas, y montones de escenarios en los que jugar, incluyendo rampas verticales, calles, y circuitos de tierra. También habrá varias modalidades de juego para dos jugadores.

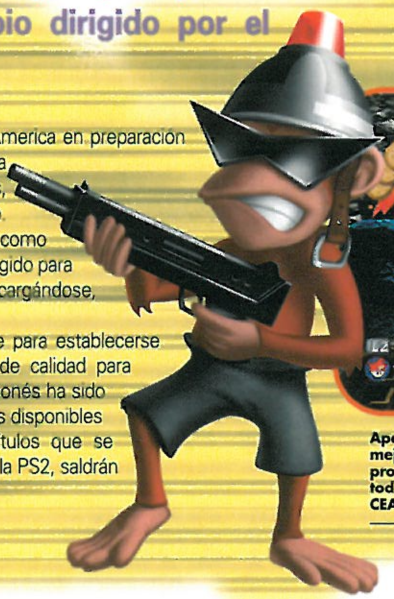
El lanzamiento internacional de Matt Hoffman's Pro BMX se producirá en otoño. Activision espera causar sensación con él en el E3 de este año, así que ya os seguiremos informando.

Matt Hoffman es la personalidad más importante del mundo en BMX, y ahora va a tener su propio juego de la compañía responsable de Tony Hawk's Skateboarding.

Sony Impulsa la producción propia para PS2

Sony forma un nuevo estudio propio dirigido por el productor ejecutivo de Ape Escape





La última acción de Sony Computer Entertainment America en preparación del lanzamiento en Estados Unidos y Europa de la PlayStation2 ha sido el anuncio de la absorción de 989 Studios, para la formación de su nuevo estudio "interno" de desarrollo.
Shuhei Yoshida, productor ejecutivo de títulos tan destacados como Gran Turismo, Ape Escape o Legend of Dragoon, ha sido el elegido para convertirse en vice-presidente de desarrollo de productos, encargándose, por tanto, de dirigir la unidad.
SCEA considera este movimiento como un paso importante para establecerse como uno de los principales desarrolladores de software de calidad para PlayStation2, de forma muy similar a cómo su equivalente japonés ha sido fundamental para la creación de algunos de los mejores juegos disponibles para la actual PlayStation. También supone que ciertos títulos que se esperaba que se convirtieran en lanzamientos conjuntos al de la PS2, saldrán bajo el sello de Sony.



Ape Escape es considerado como uno de los mejores juegos para PlayStation, y ahora su productor ejecutivo se encargará de supervisar todo el software de producción propia de Sony CEA.



Arc the Lad fue el primer juego de rol clásico que apareció en la PlayStation, y parece que por fin podremos ver los tres juegos de la serie en un idioma más comprensible que el japonés (sin ánimo de ofender, pero a nuestras mentes occidentales el inglés resulta mucho más fácil de asimilar, ¿o no?), y encima con mejoras. Combinando los tres juegos, podemos pasarnos semanas jugando.

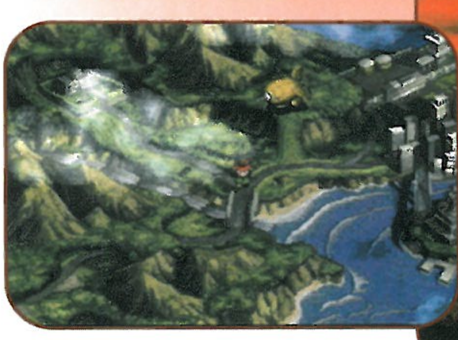
Arc the Lad sale de Japón

La serie llegará a América

Working Designs prepara una caja de seis discos

El anuncio de tres nuevos juegos de la saga Final Fantasy no es la única buena noticia del mes para los roleros. Working Designs ha anunciado que su lanzamiento sorpresa del año era en realidad una recopilación de las tres entregas de la primera serie de rol de PlayStation, Arc the Lad.
El lanzamiento está previsto para noviembre en Estados Unidos, y los seis discos incluirán también un CD de banda sonora y otro con el "Making of" (cómo se hizo), y además los tres juegos han sido actualizados para admitir control analógico y efectos de Dual Shock. Incluso se habla de añadir una nueva secuencia de vídeo de presentación.
Los roleros otaku llevan ya cierto tiempo pidiendo versiones en otros idiomas de estos juegos desde los primeros tiempos de la PSX y Working Design parece dispuesto a echar el resto para contentarlos, al menos a los americanos. Esperemos que, si tiene el suficiente éxito, se animen después a traerlo a nuestro mercado, o tendremos que recurrir, como otras muchas veces, a las dichosas importaciones.







Arc the Lad III contaba con bastantes secuencias de vídeo en su versión original, y Working Designs pretende añadir una nueva secuencia de presentación al primer juego, e incluso puede que alguna que otra sorpresa más. Ya sólo nos queda saber si se animarán a traerlo aquí.

Juego de Rally de Electronic Arts





A pesar del éxito que los juegos de Rally han tenido en Europa, en América nunca habían gozado de la misma popularidad (algo así como lo que pasa con los juegos de wrestling, pero al revés). Sin embargo, parece que últimamente la cosa está cambiando y están empezando a cobrar un cierto auge en el país de las hamburguesas. Suponemos que ese es uno de los principales motivos que han hecho que Electronic Arts, una casa americana al fin y al cabo, decida que no se podía quedar sin tener su propio título del género. Desarrollado por los ingleses Magnetic Fields, y ya disponible en nuestro país, Mobil 1 Rally Championship cuenta con más de 500 kilómetros de carreteras (y todo tipo de caminos), además de vistas detalladas desde el interior del coche con limpiaparabrisas plenamente operativos y 20 licencias de coches, que incluyen Ford, Toyota, Renault y otros.

En lugar de tratarse de un juego de carreras puramente arcade, los diseñadores pretenden conseguir una auténtica simulación, con carreras en las que el jugador tendrá que enfrentarse a los recorridos con el objetivo de superar los mejores tiempos de sus competidores en cada una de las etapas de que conste el rally. Por si eso no fuera suficiente, también habrá una modalidad arcade en la que habrá otros cuatro coches compitiendo con el jugador en el mismo circuito. Pueden incluso llegar a saltar partes del coche en las colisiones, e incluso que el barro se vaya acumulando sobre su carrocería de forma realista.

El juego parece un primer esfuerzo bastante sólido e interesante por parte de Electronic Arts, y esperamos que sigan en esta línea.

Las pistas de Mobil 1 Rally Championship tienen un aspecto muy realista, y cada coche tiene su propio interior personalizado.

Presentación de F1 2000





Hace poco tuvimos ocasión de asistir a la presentación oficial que Electronic Arts realizó para España de su nuevo título de Fórmula 1, F1 2000.

Gracias al acuerdo que firmaron a principios de 1999 con la FIA para utilizar su licencia de F1, han logrado realizar un título que cubre la temporada actual, de modo que los jugadores tendrán ocasión de vivirla simultáneamente en sus consolas y en la vida real. El juego contará, naturalmente, con todos los datos actualizados en cuanto a escuderías, pilotos, coches, circuitos y licencias. La versión para PlayStation tendrá unas cuantas diferencias con respecto a la versión para PC, empezando, obviamente con el nivel gráfico (que, sin tarjetas 3D ni periféricos por el estilo, será inferior), y las opciones multijugador (que se reducen a la reducen a la típica pantalla dividida, menos mal que la PS2 permitirá el juego en red), e incluyendo las modalidades de "Campeonato Completo" y "Arcade".

Como viene siendo habitual en los productos de EASports la versión española estará completamente traducida y doblada al castellano y contará con los comentarios de Luis Villamil. Otro detalle interesante es que la única voz que podrá escuchar el jugador durante la carrera será la de su equipo de boxes, que se encargará de proporcionarle información clave sobre el estado de su coche y las estrategias a seguir durante la carrera.

Cancelación de lanzamientos





Ya sabéis que si queréis saber algo más sobre la vida, obra y milagros de estos personajes, tendrá que ser en otro idioma, porque en el nuestro no podrá ser.

Hace un par de números os hablábamos en la sección de Incubadora de la continuación de SaGa Frontier, que había tardado unos cuantos años en llegar, y que tenía unos cuantos elementos lo suficientemente interesantes como para convertirse en una alternativa a la gran saga de Square, Final Fantasy. También teníamos preparada otra incubadora sobre otro de esos juegos de rol por los que soléis preguntar, éste de Enix, Star Ocean 2, con una ambientación más espacial que ell anterior. Pues bien, si ya decíamos que habían tardado tiempo en llegar, parece que la espera va a ser literalmente interminable, porque no los vamos a ver en español. Según nos han comunicado, se ha decidido cancelar el lanzamiento de ambos títulos debido a que no ha resultado posible traducir ninguno de los dos a nuestro idioma. ¿Qué es lo que puede haber ocurrido que haga imposible la traducción? Pues vaya usted a saber, porque ya nos diréis que, si ambos han podido traducirse del japonés al inglés, ¿qué tiene el castellano tan especial para que no fuera posible dar ese paso? ¿Tan complicados son los acentos y las eñes para los programadores extranjeros? Comparados con el kanji, a nosotros nos parecen bastante sencillos, pero, en fin, eso es lo que hay. Desde aquí no pretendemos alentar ni mucho menos la piratería, pero está visto que, si queréis llegar a ver algo más de estos títulos, tendréis que recurrir a las importaciones. Al menos, como ya hemos dicho, ambos están en inglés, que siempre será más fácil de entender que el japonés para los sufridos aficionados hispánicos. Después del tiempo que nos han tenido esperando el lanzamiento de otros títulos, ahora van y hacen esto, y eso que las ventas en nuestro país no creemos que sean precisamente malas. Una pena.

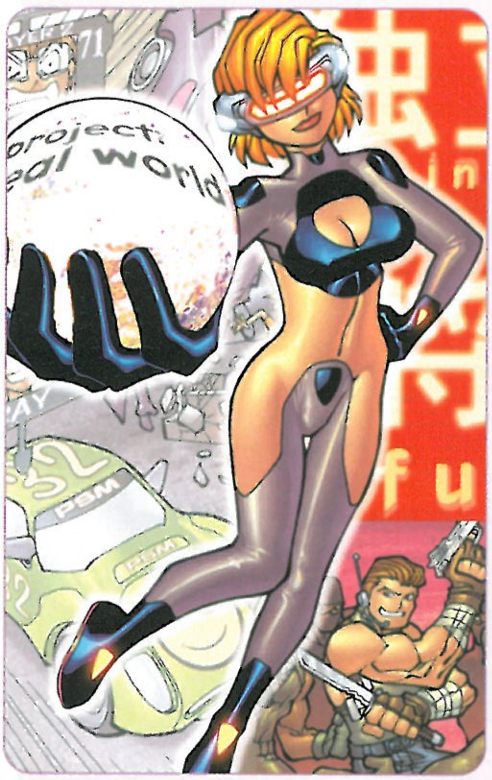
RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

¿El mayor proyecto de Square?

Juegos de rol completamente online para enormes cantidades de jugadores como Final Fantasy XI no son nada comparado con lo que Square pretende realmente hacer con la potencia combinada de la PlayStation2 y el acceso a Internet por banda ancha. Entre el revuelo general provocado por el anuncio de tanto título nuevo de FF y varios proyectos para PS2 en el Millennium Event de Square el pasado mes de enero en Japón, no nos pasaron desapercibidos los cotilleos sobre los planes de la compañía para crear un planeta virtual completo.

En un grandioso plan que responde al nombre código de Project: Real World (Proyecto: Mundo Real, para aquellos incapaces de distinguir el inglés del chino), Square pretende, evidentemente, crear todo un mundo lleno de vida por el que los jugadores pudieran moverse con entera libertad usando sus PS2 y hacer más o menos lo mismo que podrían hacer en el mundo real. Y lo que es aún más increíble, los planes de Square también implican que el software realice traducciones en tiempo real a cualquier idioma por medio de un conjunto de micrófono y auriculares, de forma que la gente de cualquier rincón del mundo podría mantener conversaciones independientemente de su idioma. ¡Increíble!



La realidad virtual es una idea que parece que no acaba de cuajar, pero con una compañía como Square y la potencia de la PS2 detrás del proyecto, cualquier cosa parece posible.

Por supuesto, cómo podría encajar eso exactamente en el concepto de un videojuego es algo que está por ver (aunque no podemos por menos que acordarnos del éxito que han tenido los MUD en PC, a los que se podía uno conectar por vía telefónica y, tras crearte un personaje, lo mismo podías estar de charla con otros jugadores, que dedicarte a explorar el mundo, buscando objetos, matando bichos y consiguiendo experiencia para subir de nivel, o te podías liar simplemente a pegarte con otro personaje y ver quién era capaz de sobrevivir y quedarse con el equipo del otro, y todo mediante un motor que funcionaba de forma muy similar a los antiguos juegos conversacionales, o sea, a base de texto). Naturalmente, cualquier fecha que se dé por el momento para ver algo definitivo de este proyecto no deja de ser pura especulación, pero aun así no podemos evitar sentir ya cierta impaciencia por ver lo que consiguen. ¿Lograrán llevar a cabo un proyecto de tal envergadura antes de que nos hagamos viejos? Esperemos por nuestro bien que sí.



¿Resident Eve-il?

Aunque nadie puede negar que Parasite Eve 2 ya encaja casi perfectamente en el molde de los juegos al más puro estilo survival horror, Square parece empeñado en crear un juego más similar todavía a los Resident Evil para PlayStation que no contenga ningún elemento propio del rol y se ciña a los elementos más básicos del juego: muertos vivientes, fantasmas y armas.

Aquí ya no habrá ninguna malvada mitocondria, sólo las típicas fuerzas sobrenaturales de toda la vida y entornos tétricos para poner los pelos de punta al más pintado. Los detalles sobre lo que podría convertirse en uno de los proyectos finales de Square para la actual PlayStation permanecen por el momento envueltos en el más absoluto de los secretos, pero, si lo que ha llegado a nuestros oídos es cierto, debería salir publicado en Japón antes del final del presente año.

Driver 2: Primeros Detalles

Ya han empezado a filtrarse los primeros detalles sobre la secuela del juego de "simulación criminal" del año pasado, Driver, y, por ahora, lo que hemos podido ver tiene muy buen aspecto. La novedad que más está llamando la atención es que se dice que los jugadores podrán saltar de un coche en marcha, correr por la ciudad a pie, y ponerse al volante de un nuevo carro de su elección que roben en cualquier momento. Si no consideráis eso una opción que abre las puertas a todo tipo de interesantes posibilidades, no sabemos qué más os podríamos decir para despertar vuestro interés.

En cuanto a dónde se desarrollarán las misiones, hasta ahora han surgido los nombres de cuatro ciudades diferentes: Las Vegas, Chicago, La Habana y Río de Janeiro. La idea de vernos enfrascados en una persecución a toda velocidad con la policía por las calles de Las Vegas o a través de las bulliciosas calles de La Habana es demasiado alucinante para expresarla con palabras, y sin embargo parece que vamos a tener ocasión de comprobarlo por nosotros mismos este mismo año, y en la actual PlayStation.

Driver fue uno de los mejores juegos del pasado año, y los comentarios sobre las novedades incorporadas a su secuela no hace más que aumentar nuestra impaciencia por verlo.



CUENTA ATRÁS A LA PLAYSATION 2

JAPON	U.S.A.	EUROPA
0 ¡ya está aquí!	4 MESES	? ¡más o menos lo mismo, esperemos!



Bienvenidos a nuestra sección más emocionante, en la que, mes tras mes, os contamos las últimas novedades referentes al próximo sistema de Sony. ¡Ésta es la principal fuente de información sobre PS2!

NOTICIAS FRESCAS

¡Lo último sobre el sistema más esperado!

Aviso: El próximo mes esta sección se verá sustituida por un monstruoso artículo especial sobre el lanzamiento de la PlayStation2. Sí, ya sabemos que llega tarde, pero, cuando veáis lo largo que es cambiaréis de opinión. Advertidos estáis.

¿Nuevo Tobal en Preparación?

Pues sí, según los rumores, Dream Factory, uno de los principales desarrolladores de Square, está realmente trabajando en un nuevo juego de Tobal para PlayStation2. El Tobal original fue en su momento un título revolucionario, con personajes generados a 60 frames por segundo y movimiento completamente 3D. Tobal 2 era incluso mejor, aunque por desgracia no llegáramos a verlo por aquí. Por supuesto, todavía no sabemos con seguridad si la versión para PS2 se lanzará en nuestro país, pero, por si acaso, cruzaremos los dedos.

Konami Trabaja en Metal Gear 2, Matrix y Más

En la redacción de PSM, cada vez que se habla de la posibilidad de un nuevo juego de Metal Gear en la PlayStation2, las expresiones "¡viva!" y "¡sí, por favor!¡queremos más!" son de las que más se suelen oir resonar por la oficina. Bien, pues parece que ya podemos ir preparando unas cuantas exclamaciones más, porque Metal Gear está ya confirmado para PS2, para la primavera del año 2001. Según se comenta, el nuevo juego lleva en desarrollo aproximadamente un año, así que debería estar ya bastante avanzado.

Y por si eso no fuera suficiente para que os subáis por las paredes por la impaciencia, otros rumores que circulan por Internet hablan también de que los chicos de Konami andan muy ocupados trabajando en un juego de PS2 basado en la próxima película de Matrix (sí, habéis leído bien, no en la que ya habéis visto, sino en la próxima). A los mandos del proyecto estaría uno de los hombres más importantes de Konami, Hideo Kojima, que está en estos momentos repartiendo su tiempo entre los dos proyectos de los que os estamos hablando (Metal Gear y Matrix).

Si a este panorama le añadimos Silent Hill 2, parece desde luego que Konami pretende convertirse en uno de los grandes para PlayStation2.

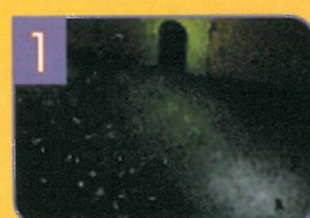
¿Juegos de PS2 a Precio de Ganga?

En Japón, Sony está instituyendo una nueva política de "precios abiertos" para todo el software que las casas desarrollen para su nueva consola. Eso significa, en otras palabras, que Sony no piensa estar imponiendo unos precios de venta recomendados estándar para todos los juegos que salgan al mercado, con lo que los desarrolladores dispondrán de completa libertad para bajar los precios de al menos cierta parte (todavía no sabemos si serán todos) de sus productos si eso es lo que desean. ¡Esperemos que la cosa se mantenga y lleguemos a ver cómo se aplica en nuestro país!

NUEVAS DEMOS TECNICAS DE PS2



Sony ha llevado sus demostraciones hasta Comdex, donde algunos jefazos de la compañía (como Phil Harrison, que aparece en la foto) se mostraron bastante poéticos acerca del futuro de los juegos y la industria de la informática. Todo ya lo tenemos más que oído a estas alturas, pero el tema también sirvió para que Sony mostrase tres nuevas demos técnicas de PS2. En cuanto a por qué no mostraron ningún juego en acción, es algo que no llegamos a comprender, pero al menos ahí van tres imágenes, correspondientes a cada una de esas demos.







1 Esta demo muestra una bandada de pájaros que revolotean de forma muy realista, calculando sus pautas de vuelo sobre la marcha.

2 Ooo, ya estamos con las reflexiones, y en tiempo real, nada menos. No esta nada mal, ¿verdad?

3 Efectos deslumbrantes que sirven para demostrar la alucinante capacidad gráfica de la PlayStation2.

UN PRIMER VISTAZO: AL DVD DE PS2

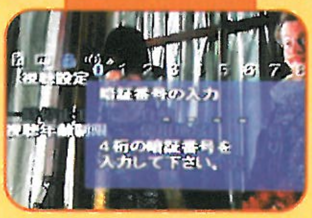
Sony silencia a sus críticos con una demostración de un reproductor plenamente operativo de DVD de la PS2

"Pero ¿cómo puede hacer Sony que la PS2 sea un buen reproductor de DVD sin competir con su división de electrónica?" Esa es la pregunta que muchos se han estado formulando desde hace ya cierto tiempo, y, por lo que parece, la respuesta de Sony es "no nos importa". En un presentación que realizó para la prensa, Sony mostró muchas de las opciones DVD de su PS2, lo que incluye todas las opciones básicas que cabría esperar y mucho más. Incluso llegaron a comparar la calidad de imagen de su reproductor con los de otros de gama alta del mercado, y la PS2 era tan buena o mejor que cualquier otro.

Eso supone un alivio importante, ya que circulaban por Internet todo tipo de rumores cuestionando seriamente la capacidad de reproducción de DVD del sistema. ¡Gracias, Sony, por despejar cualquier duda!







Sony hizo callar los rumores acerca de que la capacidad del DVD de la PS2 no sería nada especial.

MAS ETERNAL RING



El juego de rol en primera persona de From Software tiene cada vez mejor pinta. Todavía no estamos convencidos de que vaya a ser uno de esos títulos imprescindibles, pero estas nuevas pantallas parecen desde luego prometedoras.



▲ Todavía no sabemos la cantidad de historia y diálogos que tendrá el juego.



▲ Todavía se ve un poco rígido pero aun así es un estupendo modelo poligonal de un fiero dragón.



▲ Fijáos en el brazo y la espada de nuestro héroe, y en la bonita catarata del fondo.



▼ Las texturas de piel de estos hombres-lagarto tienen un aspecto bastante bueno. ¡Chúpate esa, Turok!



Esta es nuestra imagen favorita. La playa, el agua, el bote, el héroe... todo tiene un aspecto estupendo.

UN REGALO PARA LA VISTA



La Estupenda Pantalla de PS2 del Mes

STREET FIGHTER EX3

Parece que SF EX3 marcha bastante bien y podremos verlo a la vez que la PS2. Ahí van unas cuantas pantallas para que les echéis un vistazo.





▲ Esta versión de Street Fighter EX está llena de nuevas modalidades, desde peleas de tipo Tag a combates de uno contra diez.



▲ Venga, admitidlo, estáis deseando probarlo después de ver esta imagen..



Hay 16 coches en carrera a la vez, lo que hace exactamente el doble de competidores que en Ridge Racer 4.

RIDGE RACER V

Este juego es tan alucinante... Tiene todas las modalidades de R4, además de una nueva llamada Free Run, siete pistas nuevas y la posibilidad de ajustar diferentes aspectos del funcionamiento de nuestro coche. ¡Y eso no será todo!

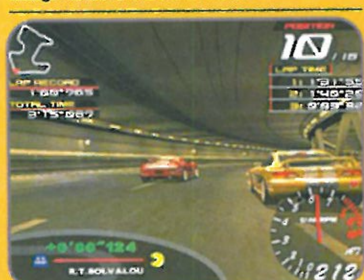




Como en R4, empezaremos el modo Grand Prix seleccionando un equipo, y además escogeremos el color del mismo.



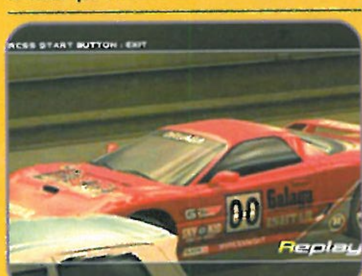
Las Repeticiones son impresionantes, y si logramos cogerlas por el ángulo adecuado, parecen casi de verdad.



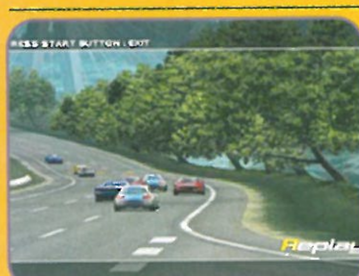
Parece que ese extravagante medidor del Pac-Man de la esquina inferior izquierda indica lo cerca que estamos de la cabeza de carrera.



Este juego está repleto de pequeños detalles. Al entrar en el túnel, nuestras luces se ponen automáticamente en marcha.



Las auténticas estrellas del juego son los propios coches. Su nivel de detalle es sorprendente, igual que los efectos de luz.



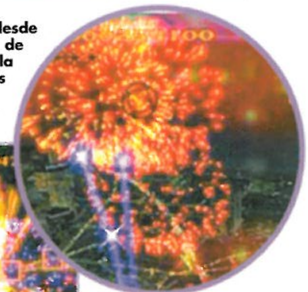
Verdes paisajes, carreteras perfectas, hermosos árboles... ¡estamos deseando pasearnos por estas bonitas pistas!

FANTAVISION

Este podría acabar siendo el juego más absurdo del que nos hayamos enamorado.



Este título de Sony está disponible desde marzo en Japón. Se trata más bien de un producto de demostración de la PlayStation2 y sus sorprendentes efectos de partículas.



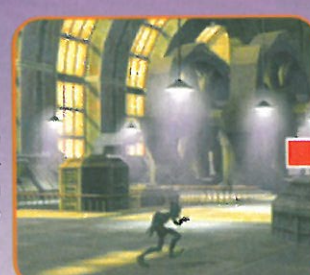

Se supone que Fantavisión es un juego de puzzles, pero todavía no tenemos muy claro cómo funciona exactamente. Esperamos tener más información el mes que viene.

Esta película muestra lo que le ocurre a la gente que se mete con los colegas de Abe. Una de las cosas que puede hacer es alzar a los malos por alto y llevártelos así a cuestas, como podréis ver, esta simple habilidad puede acabar resultándonos muy útil.



2º Vídeo de Munch

Aquí tenéis otra película ambientada en una fábrica, y, de nuevo, Abe levanta a un desprevenido enemigo, al que ha sorprendido en un descanso. En vez de tirarlo por una ventana, en esta ocasión prefiere hacer picadillo con él.



GEKIKUUKAN PRO BASEBALL

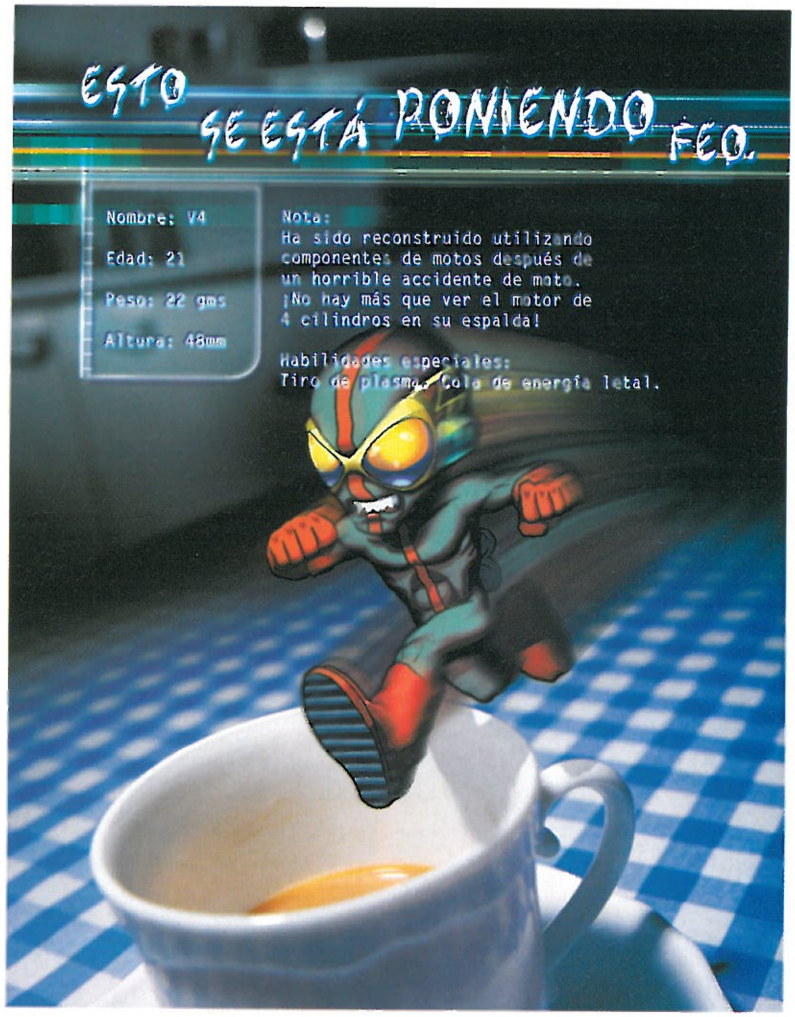
Preparáos para alucinar con el juego deportivo de aspecto más increíble que haya podido verse, de manos de... ¿Square? Aunque resulte difícil de creer, la compañía que construyó su imperio sobre los juegos de rol continúa añadiendo diferentes tipos de juegos a su currículum. El título completo de este producto es nada menos que Gekikiikan Pro Baseball: At the End of the Century 1999. Todavía no sabemos mucho acerca de sus características y posibilidades, pero las animaciones de los jugadores hay que verlas para creerlas.



Este juego no sólo tiene uno de los títulos más largos que nos hayamos encontrado en mucho tiempo, sino que también es el juego de deportes que tiene el aspecto más realista que hemos podido ver jamás. Es una pena que las imágenes que os mostramos aquí no le hagan justicia, ya que no dejan de ser fijas y no os permiten verlo en acción.



Fijáos bien en la acción que se desarrolla en el terreno de juego. Se levanta el polvo del suelo haciendo uso de esos maravillosos efectos de partículas de la PS2, y la cámara se desplaza automáticamente para ofrecernos la mejor vista posible. Aún no sabemos si Square piensa aplicar todos estos avances a otros juegos de deportes, pero os mantendremos informados.





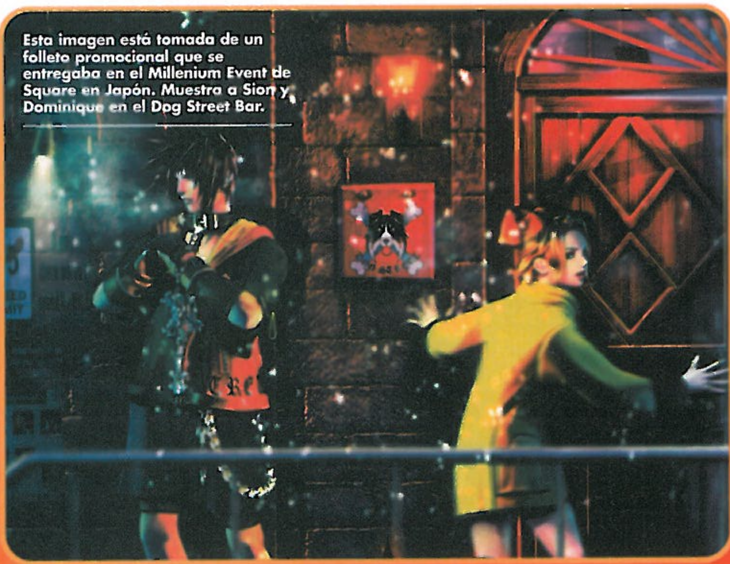



1º Vídeo de Munch

No dejéis de echarle un vistazo a este nuevo vídeo de la tierra de Odd

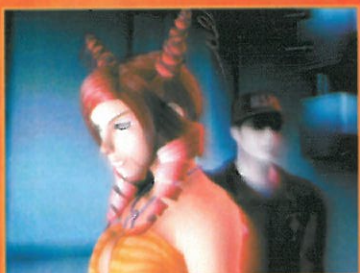


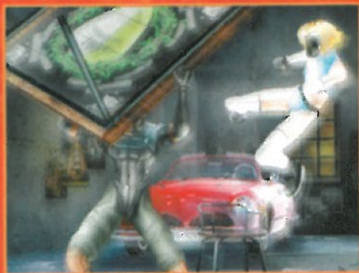


Esta imagen está tomada de un folleto promocional que se entregaba en el Millenium Event de Square en Japón. Muestra a Sion y Dominique en el Dog Street Bar.

THE BOUNCER



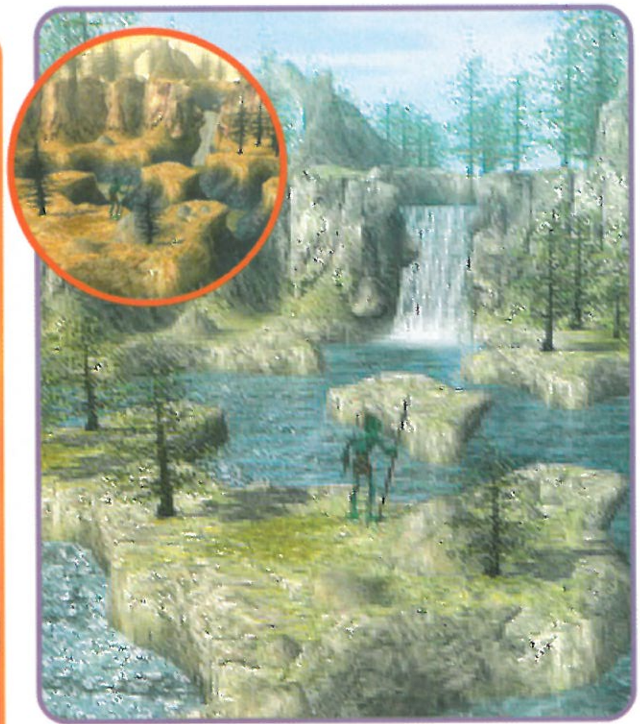




Este título de Square sigue siendo, sin duda, uno de los más esperados de la PlayStation2 y, al mirar estas imágenes, no es difícil imaginar por qué. Ya os hemos enseñado antes algunas de ellas, pero no tenían la calidad que tienen éstas. Es una pena que apenas haya noticias de este juego, pero os prometemos que os pondremos al corriente en cuanto nos sea posible.



▲Aquí podemos ver a Sion y dos de sus compañeros preparándose para repartir tortas, al estilo de la PlayStation2.



▲ Mientras Abe mira, la tierra se seca y el nivel del agua baja. Un hecho triste, pero una pasada de ver en PlayStation2.

Munch's Oddysee

Este juego está logrando convertirse en uno de los más esperados por los aficionados (y por nosotros mismos), lo que no resulta especialmente sorprendente, pues los juegos de Abe siempre han sido muy buenos. Aun así, estamos hablando de otro nivel, con un mundo coherente completamente desarrollado que ofrece miles, si no millones, de posibilidades. El personaje que da nombre al juego, Munch, todavía no ha sido presentado, pero parece que el adorable Abe jugará un importante papel como secundario. Según los rumores podremos escoger ser prácticamente cualquier forma de vida del juego, y tendremos que asumir las tareas y labores propias de ese personaje. Este es uno de los primeros títulos que realmente parece un auténtico producto de segunda generación de la PS2. Si realmente queréis ver lo impresionante que es, daos un paseo por Internet y dirigíos a oddworld.com, aunque la verdad es que pueden encontrarse todo tipo de vídeos de este juego por toda la red.



PlayStation · Dreamcast · PC CD

GLOBAL GAME

NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
C/ Alcalá, 414
Local 45 1º Planta
Tel. 91.406.10.69

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia - Gran Turia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano Shop and Cash&Carry
Calle Conde Trenor, 1
Tel. 96.315.44.10 - Fax. 96.315.44.12

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Castellón
Próxima Apertura

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Plaza Cairasco
(Alameda de Cólon)
Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Tel. 943.32.70.07

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

alle Conde Trenor, 1 - 46003 Valencia - Tel. 96.315.44.10
ax. 96.315.44.12 http://www.globalgame-europe.com

¿...?

Este mes nos pusimos al habla con Yasuyuki Hasebe, veterano de los juegos de rol de Square, dirige ahora uno de los principales equipos de desarrollo de Sony. Su primer juego, Legend of Dragoon, ha necesitado más de tres años y cien personas para completarse. Hemos hablado con el sobre este ambicioso proyecto, PlayStation2, y otros asuntos...



FICHA PERSONAL

Nombre: Yasuyuki Hasebe
Puesto: Productor
Proyectos Anteriores: Super Mario Brothers RPG
Grupo Sanguíneo: 0
Hobbies: Conducir un coche
Grupo o Cantante Favorito: Hikaru Utada (un famoso cantante japonés)
Película Reciente Favorita: Matrix y La Máscara del Zorro
Si pudieras ser cualquier personaje de un juego de rol, ¿cuál elegirías?
Dart de Legend of Dragoon

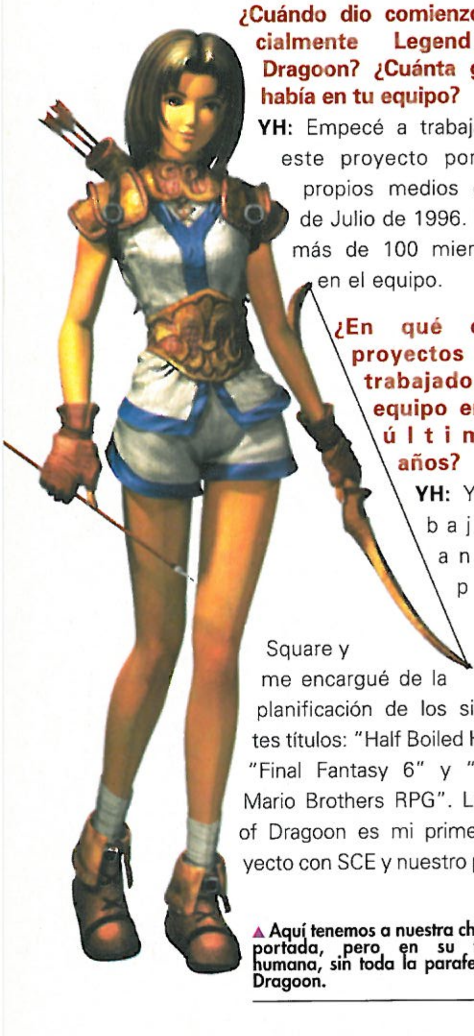
PROLOGO

¿Cuándo dio comienzo inicialmente Legend of Dragoon? ¿Cuánta gente había en tu equipo?

YH: Empecé a trabajar en este proyecto por mis propios medios el 16 de Julio de 1996. Había más de 100 miembros en el equipo.

¿En qué otros proyectos ha trabajado tu equipo en los últimos años?

YH: Yo trabajaba antes para Square y me encargué de la planificación de los siguientes títulos: "Half Boiled Hero", "Final Fantasy 6" y "Super Mario Brothers RPG". Legend of Dragoon es mi primer proyecto con SCE y nuestro primer juego como equipo.



▲ Aquí tenemos a nuestra chica de portada, pero en su forma humana, sin toda la parafernalia Dragoon.

¿Cuál era vuestro principal objetivo a la hora de afrontar la creación de este juego? ¿Cómo pretendíais que destacara entre todos los demás juegos de rol?

YH: Nuestro principal objetivo consistía en crear un mundo de juego coherente, fuerte y bien equilibrado, integrando el propio sistema de juego y la línea argumental, de modo que funcionasen como un conjunto perfectamente cohesionado, haciendo así que la experiencia resultara mucho más absorbente e interesante. La palabra clave para todo eso es "Dragoon". También queríamos que el jugador fuera capaz de identificarse mejor con los personajes de la historia, a la vez que se implicaba emocionalmente más con ellos. Esto queda representado mediante el sistema de combate táctico completamente nuevo que hemos denominado sistema de combate "Additionals" (añadidos o extras), en el que el jugador asume un papel activo en tiempo real en la lucha.

> El sistema de combate de este juego se compone, a su vez, de otros dos sub-sistemas principales. Uno es un innovador sistema de combate táctico, al que llamamos "Additionals"

¿Cuál es la historia que hay tras Legend od Dragoon? ¿Quiénes son los protagonistas? Y ¿qué son los "Dragoons"?

YH: Según cuenta la leyenda, toda la vida nació del Arbol Divino. Todas las especies recibían un número, y cuanto más alto fuera dicho número, más inteligente es esa forma de vida. La 105ª raza fue la de los dragones, la 106ª raza fue la humana, la 107ª raza fue la Wingly y la 108ª tenía que ser el dios llamado Virage. Sin embargo, los Winglies detuvieron el nacimiento de Virage, y se hicieron con el control del mundo mediante el uso de sus habilidades mágicas especiales. Los esclavizados humanos lograron liberarse del yugo de los Winglies cuando consiguieron aprender a dominar y manipular las fuerzas espirituales de los dragones y transformarse en soldados de una fiereza nunca vista: los Dragoons. En una feroz batalla, los soldados



▲ Dart es un luchador duro de pelar. Nosotros desde luego no tenemos intención de meternos en líos con él, tanto en forma humana como en forma Dragoon.



▲ Los diseños de los Dragoons son sencillamente impresionantes.

Dragoon llevaron a los humanos a la victoria. Diez mil años después de esta cruenta guerra que recibió el nombre de "Campaña Dragoon", una nueva historia de los Dragoon da comienzo.

Aunque hay un total de nueve personajes, los principales son tres: Dart, Shana y Rose.

¿Podrías explicar a groso modo cómo funciona el sistema de combate?

YH: El sistema de combate de este juego se compone, a su vez, de otros dos sub-sistemas principales. Uno es un innovador sistema de combate táctico, al que llamamos "Additionals". En esta nueva forma de lucha, los jugadores ejecutan secuencias de ataque múltiple pulsando los correspondientes botones del mando en el momento correcto. Si consiguen hacerlo en el momento adecuado y con el ritmo apropiado, se producirá ese ataque de "Additionals". Este sistema consigue introducir la tensión necesaria en combates que, de otra forma, tienden a volverse más bien tediosos en los juegos de rol, a la vez que permite al jugador identificarse aún más con su personaje gracias a su participación activa en la lucha. Otra nueva forma de combate es el sistema Dragoon. Con él, los jugadores podrán transformarse en Dragoons. Cuando lo hacen, su apariencia externa cambia y se vuelven mucho más poderosos, lo que obviamente les otorga cierta ventaja en cualquier batalla en la que puedan verse envueltos.

Todos los escenarios y entornos por los que se mueve el juego tienen un aspecto increíblemente realista. ¿Podrías comentarnos un poco por encima cómo habéis logrado alcanzar un nivel de detalle tan alto?

YH: Nuestro mayor reto era fundamentalmente mantener un aspecto general que resultara lo más coherente y unificado posible, por lo que antes de meternos en el desarrollo del juego propiamente dicho, nos dedicamos a crear ese aspecto visual que plasmamos en un montón de imágenes y storyboards de cada una de las escenas. Creo que esto resultó un apoyo definitivo en nuestras reuniones de personal, que sirvió para que todas ellas fueran mucho mejor y en general tuviéramos una idea más clara de lo que pretendíamos conseguir, contribuyendo positivamente a las estrategias creativas del juego. Cuando al fin empezamos a ver cómo nuestros diseños se iban desarrollando, nos dimos cuenta que habíamos creado enormes cantidades de imágenes de fondo de alta resolución (unas 650, nada menos).

¿Cuántos personajes podrán manejar los jugadores a lo largo de la aventura? ¿Podrías decirnos también, de forma aproximada, cuántos enemigos y objetos hay?

Nuestro mayor reto era mantener un aspecto general lo más coherente y unificado posible, antes de meternos en el desarrollo del juego propiamente dicho, creamos el visual que plasmamos en un montón de imágenes y storyboards de cada una de las escenas.

YH: Hay nueve personajes en total para llevar, pero, para la lucha, el jugador podrá escoger hasta tres para cada combate. Hay más de 200 enemigos y más de 200 objetos diferentes.

¿Cuánto se debería tardar en terminar (aproximadamente, claro) el juego de cabo a rabo?

YH: Harán falta más de 80 horas para completar el juego con cierta profundidad.

▸ La historia se irá narrando por medio de secuencias internas del juego en tiempo real, así como segmentos de vídeo de calidad comparable a los vistos en Final Fantasy VIII.





▲ La modalidad de Entrenamiento de Ataque nos permitirá practicar los ataques estándar y especiales de nuestro personaje, ya sea en su forma humana o en su forma Dragoon.

¿Hay alguna otra característica en especial que te gustaría destacar o que piensas que deberíamos conocer?

YH: Hemos prestado especial atención a los efectos especiales y detalles gráficos para conseguir unas imágenes renderizadas absolutamente increíbles, ¡así que no os las perdáis!

El mayor reto desde un punto de vista artístico lo constituyeron los Dragoons, pues queríamos asegurarnos de que resultaran visualmente impactantes, muy sofisticados y refinados.

MIRANDO AL FUTURO

¿Qué impresión te produce la nueva PlayStation2? ¿Cuál es el aspecto de la misma que más despierta tu interés?

YH: La PS2 tiene unas posibilidades increíbles en todos sus aspectos y tiene un número infinito de posibilidades, claro que depende de los creadores aprender a sacar todo el provecho de esas posibilidades, así que siento una necesidad aún mayor de pasión e inspiración. Estoy prestando una especial atención a la gran calidad gráfica de que es capaz esta nueva máquina. Espero que gracias a ella podamos expresar todo lo que queramos, cualquier cosa que podamos soñar, con la PlayStation2.

¿Cómo crees que va a afectar la PS2 a los juegos de rol, tanto en el futuro próximo como a largo plazo?

YH: Creo que la definición de lo que constituye en sí un juego de rol va a acabar quedando más difuminada. Con el increíble poder de expresión que Sony ha puesto a nuestra disposición con la PS2, los juegos de rol se diversificarán para asumir formas completamente nuevas y diferentes de su estado actual. En lo que se refiere al futuro más inmediato, a juzgar por lo que se ha extendido el uso de Internet, creo que aparecerá algo en lo que se ha empleado mucho tiempo y energía referente al aspecto de la comunicación. A largo plazo, quizá veamos un juego en el que las emociones del jugador puedan captarse por medio de una serie de sensores, de modo que el jugador sea capaz de interactuar con su personaje en el juego a un nivel emocional. Con los nuevos métodos de entrada y salida de datos, está claro que la forma de los juegos de rol tenderá a diversificarse, tomando elementos de los demás géneros, a la vez que éstos toman elementos de él.

¿Vas a ponerte a trabajar en breve en algún título para la PS2? ¿Hay alguna posibilidad de que lleguemos a ver una secuela a Legend of Dragoon en PS2?

YH: Legend of Dragoon tendrá definitivamente algún tipo de continuación en PlayStation2. Estoy deseando tener la oportunidad de sacarle todo el partido posible al potencial de la PlayStation2 en el próximo juego.

Parece que Legend of Dragoon logre realmente sacar todo el partido posible a la capacidad de la PlayStation. ¿Crees que hemos conseguido ver por fin lo máximo que la PS1 puede dar de sí?

YH: Como desarrolladores, también buscamos la forma de encontrar nuevos retos, nuevas formas de forzar los límites de la capacidad de la PlayStation.

¿Cuál es tu opinión sobre la Dolphin de Nintendo, la X-Box de Microsoft y la Dreamcast de Sega? ¿Quién crees que



▲ A los Dragoon les gusta ir a la moda, sin que por ello tengan ningún problema para patearle el culo a nadie. Más os vale no meteros con ellos.

será el más duro competidor de Sony en los próximos tiempos?

YH: Puesto que todavía no he tenido ocasión de jugar con todos los sistemas, no me considero realmente en disposición de poder comparar todos ellos en estos momentos.

GENERAL

¿Cuál consideras que es el aspecto más importante a la hora de crear un buen juego de rol?

YH: Proporcionar una experiencia increíble a través de una historia bien desarrollada y personajes que satisfagan todos sus deseos (conseguir darles un sentido de pura satisfacción).

Aparte, naturalmente, de tu propio título, cuéntanos cuáles son los otros juegos de rol que realmente admiras.

YH: Son muchos los juegos de rol que realmente admiro. No puedo compararlos porque todos y cada uno de ellos son únicos y cuentan con sus propias virtudes y defectos.

¿Cuál fue la parte más dura a la hora de diseñar Legend of Dragoon?

YH: El mayor reto desde un punto de vista artístico lo constituyeron los Dragoons, pues queríamos asegurarnos de que resultaran visualmente impactantes, muy sofisticados y refinados. En un principio, se pretendía que los Dragoons tuvieran un aspecto mucho más grotesco que sirviera para simbolizar la carga del destino que pesa sobre sus hombros. Sin embargo, tras muchas horas de discusión entre los miembros del equipo, acabamos con la imagen del Dragoon que ha quedado plasmada en el juego.

¿Ha habido alguna idea o posibilidad que quisiérais haber incluido en el juego pero que no pudísteis, sea cual sea el motivo? En caso de que así haya sido ¿puede que lleguemos a verlas en una secuela?

YH: Pues sí, hay ciertas ideas y posibilidades que podrían muy bien materializarse en una nueva aventura. Ahora mismo estamos precisamente explorando distintas posibilidades.

Durante mucho tiempo, los juegos de rol eran un género que podría considerarse menor, con sólo un núcleo de seguidores auténticamente incondicional. Sin embargo, en poco tiempo han pasado a convertirse en los más populares de todo el mundo. ¿Por qué crees que ha sucedido algo así?

YH: Aunque no es algo que pueda decir con total seguridad, sí es cierto que lo que más me ha impresionado es el increíble aumento del nivel de calidad tanto gráfica como técnicamente (en lo que se refiere al desarrollo del juego). O quizá sea el desarrollo de las comunicaciones debido a las posibilidades del juego en red. Creo que algunas de las características más importantes de los juegos de rol son verse inmerso en el mundo, resolver los misterios de la historia y jugar y lograr identificarse con personajes bien desarrollados.



▲ Al igual que Shana, nuestro protagonista, Dart, también podrá asumir la forma de Dragoon. Impresionante, ¿verdad?

> "Hemos prestado especial atención a los efectos especiales y detalles gráficos para conseguir unas imágenes renderizadas absolutamente increíbles, ¡así que no os las perdáis!"

¿Te gusta algún otro tipo de juego aparte de los de rol? ¿Qué clase de juego te gustaría hacer a continuación?

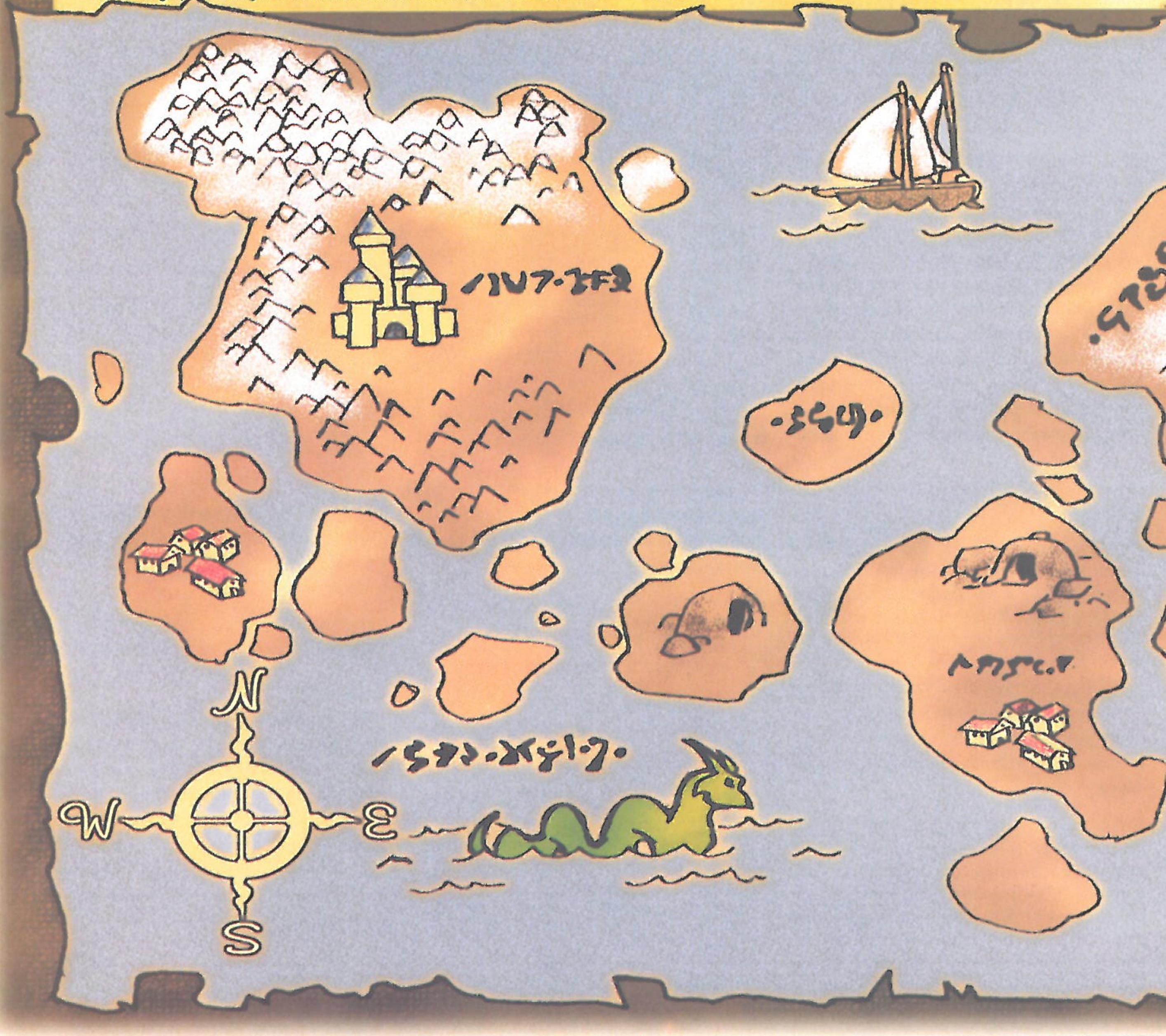
YH: Me lo paso bien jugando a todo tipo de juegos. Hace poco, he estado jugando a algunos juegos para PC procedentes de Estados Unidos y me han gustado mucho. Me encantan los juegos de simulación, así que me encantaría crear uno algún día Será solo cuestión de ponerse en ello.

Para terminar, ¿Cuáles son las últimas palabras que te gustaría dirigir a nuestros lectores sobre Legend of Dragoon?

YH: Hemos creado Legend of Dragoon tratando de conseguir la mayor calidad posible en la historia de los juegos, el sistema, el equilibrio de los mismos, los gráficos, el sonido... todo. No hemos aceptado ningún tipo de compromiso en cuanto al nivel de calidad final. Esperamos que nos hagáis el favor de disfrutar de este regalo que os hacemos.

Érase una vez... Pasado presente y futuro de los juegos de rol

La verdad es que cuesta imaginar que no hace más que tres o cuatro años de los tiempos en los que la lista de juegos de rol para PlayStation de nuestro país (sin contar las importaciones japonesas, claro está) estaba compuesta por un número muy reducido de títulos. Los aficionados españoles tenían que conformarse fundamentalmente con los productos en otros idiomas (el japonés, vamos, ya que fue en el país del sol naciente donde empezaron a salir los juegos de rol para nuestra consola), o para otras plataformas (o sea, los PCs, que siempre han estado bien surtidos en este género), o, en el estilo más tradicional, tipo AD&D, con lápiz, papel y dados de todas las formas y colores abarrotando la mesa con unos cuantos colegas. Eso del japonés estaba bastante crudo (si incluso lo del inglés está negado para muchos, lo del kanji para qué contarlo) y el resto de opciones no satisfacía a los usuarios de la Play, ya que suponía tener que aparcarla para dedicarse al tema rolero (y para qué nos vamos a engañar, no todo el mundo tiene un grupo de amigos lo bastante chiflados como para estar dispuestos a dejarse engañar para juntarse en una casa a echar una partida de rol tradicional, algunos hemos tenido la suerte de probarlo, pero no es tan fácil, y, además, a muchos no acaba de convencerles la experiencia). Menos mal que, cuando llegaron títulos como Final Fantasy VII y empezaron a venderse como rosquillas, batiendo todo tipo de récords de ventas en nuestro país y por todo el resto del mundo, las compañías de juegos empezaron a prestar algo más de atención y se dieron cuenta de que algo pasaba (¡a buenas horas! Sí que estuvieron avispados), y, por suerte, no era demasiado tarde. Con la llegada de la PlayStation2 a la vuelta de la esquina, nuestra original caja gris pretende demostrar que no tiene la más mínima intención de rendirse sin presentar una buena batalla que permita conseguir una buena cantidad de puntos de experiencia. Por suerte para nosotros, eso parece que va a suponer que este año 2000 será el mejor hasta el momento para los aficionados a los juegos de rol de la PlayStation.



Breve historia del tiempo



Dragon Quest (Dragon Warrior en América) para NES fue sólo el principio.

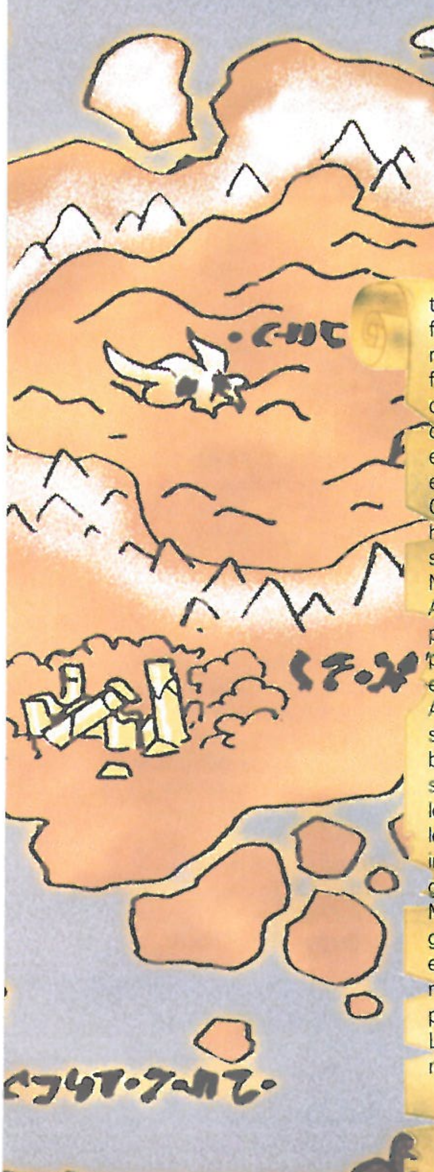
El origen de los juegos de rol en consola tal y como los conocemos podría probablemente remontarse a los primeros días de los juegos de 8 bits. La NES introdujo a la comunidad mundial de jugadores a las aventuras épicas (con la serie Dragon Warrior/Quest) y la acción apasionante (con la serie de Zelda) que los juegos de rol podían ofrecer en esos tiempos. Con la llegada tanto de la serie de Dragon Warrior (llamada originalmente Dragon Quest en Japón) como la de Zelda, incluso el Master System de Sega, que tan corta vida tuvo, ofreció a los aficionados una pequeña muestra de esa experiencia tan típica de este género como es la exploración de mazmorras con el Phantasy Star original.

Aunque el salto de los 8 a los 16 bits sólo sirvió para profundizar algo más en el grado de detalle que se conseguía alcanzar en los gráficos de sprites que daban vida a los personajes, las técnicas para contar la historia de cada juego y la complejidad de los sistemas de combate de cada título de rol se fueron haciendo progresivamente más sofisticadas, aunque la evolución fue demasiado lenta para el gusto de muchos. El caso es que, en vez de personajes muy simples que se desplazaban de forma un tanto estática por la pantalla con el único fin de reunir objetos y luchar, los argumentos y las personalidades se fueron desarrollando para convertirse en emotivos melodramas, los campos de batalla fueron creciendo hasta ocupar enormes territorios que se extendían por mundos únicos y especiales, y la expresividad de esos divertidos, pequeños y super-deformados sprites empezó a afectar a los aficionados de formas completamente inesperadas.



El Master System de Sega también tuvo su propia ración de rol con el original Phantasy Star.

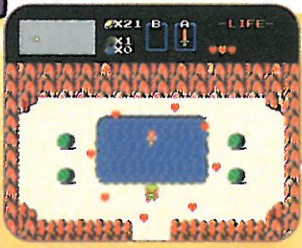




Quien más quien menos, todos coincidiremos en que si hay una línea de rol que parece haber catapultado por sí misma el juego de rol a la fama internacional, esa es, y ha sido siempre, la serie Final Fantasy de Square. Después de seis entregas repartidas entre NES y SuperNES (en Japón, claro, porque en otros sitios nada de eso; de hecho a América sólo llegaron tres), no fue hasta que Sony y Square aunaron esfuerzos para producir Final Fantasy VII que ni siquiera los aficionados del mercado español, que parece estar bastante marginado con respecto al mercado internacional, pudieron evitar caer en las redes del éxito, la atención y el fervor que logró despertar el género.

Aunque el Final Fantasy VI de 16 bits de Square (así se llamó en Japón, pero, en otros sitios, como en Estados Unidos, se conoció simplemente como FFIII) ya demostró lo bien que podía funcionar un juego de rol cinemático, con una interesante historia que servía de motor del juego, y con una gran capacidad para absorber al jugador, fueron los espléndidos vídeos generados por ordenador y los personajes poligonales de FFVII los que llevaron finalmente el rol en una nueva dirección. Combinando el énfasis en un intrincado desarrollo de personajes con la nueva y espectacular tecnología disponible gracias al hardware de 32 bits, los juegos de rol ya no han vuelto a ser los mismos.

Muchos han sido los títulos se han beneficiado de la nueva fuerza que ha cobrado el género gracias al interés y la atención generados a nivel internacional por el rol, hasta el punto de que títulos clásicos de otros tiempos han ido sufriendo conversiones y modernizaciones de sus versiones originales en viejas consolas de Sega o Nintendo para tratar de aprovechar ese nuevo impulso (tales han sido los casos de Grandia o Lunar: The Silver Star Story, que han logrado demostrar cómo una aventura 2D puede resultar tan apasionante e interesante como las más modernas 3D).



Legend of Zelda en NES definió el rol de acción alcanzando un nivel difícil de superar.



Cuando los sistemas con CD se impusieron, también lo hicieron los vídeos de estilo puramente anime.



En PlayStation, la gran entrada de Final Fantasy VII en el mundo de los 32 bits lo cambió todo.

El Crisol de los Juegos de Rol

Suele ser común en el mundo de los videojuegos que, cuando un género logra despegar y empieza a crecer y desarrollarse, empieza también a generar todo tipo de subgrupos y subdivisiones. Naturalmente, los juegos de rol no iban a ser ninguna excepción. Mientras los títulos de rol más tradicionales siguen siendo el núcleo fuerte del género, los productos que se centran más en otros aspectos como la acción o la estrategia han logrado demostrar que son no sólo igualmente populares, sino también igual de apasionantes y desafiantes como cualquier juego por turnos.

Desde el drama político recogido en Final Fantasy Tactics, el título de Square con base en el campo de batalla, a las andanzas de Alundra, resolviendo todo tipo de puzzles creados por Working Designs, el meollo de todo juego de rol son siempre sus personajes; bueno, eso y su capacidad para subir niveles o conseguir nuevas clases. Desde tener que llevar a cenar a los componentes femeninos del grupo (Thousand Arms) o capturar monstruos para que luchen por nosotros en combate (Monster Seed), la cosecha actual de juegos de rol se está diversificando a un ritmo impresionante, y, sin embargo, todo juego de rol que aspire a convertirse en un clásico memorable sabe que, sea como sea, sin importar qué otros factores se vean metidos en el asunto, es fundamental contar una buena historia.

Definición de un Buen Juego de Rol

Bueno, entonces ¿qué es lo que hace que nuestros juegos de rol nos entusiasmen de esa manera? Más o menos se puede decir que hay tantas buenas razones diferentes como aficionados al género, aunque la mayoría estará de acuerdo en que su atractivo se reduce esencialmente a un buen y sólido conjunto de personajes. Después de todo, de los más de 400 títulos que hay en el mercado para PlayStation, ¿qué es lo que más recordamos? ¿Quizá el número de armas que podemos llevar equipadas al mismo tiempo? ¿O el hecho de que pudiéramos ver a nuestros enemigos en la pantalla antes de que nos atacaran en unas catacumbas? Seguramente no.

Es más bien esa imagen, ese momento en que vimos rodar las cuentas del cuello de Aeris cuando caía al suelo tras ser atravesada por la espada de Sephiroth en Final Fantasy VII. O es esa escena en la que Gremio se sacrifica por su amigo en un castillo que se está viniendo abajo en Suikoden. O quizá el momento en el que Fei se da cuenta del terrible don que posee a los mandos de un enorme mecha al principio de Xenogears. Y así podríamos seguir con una lista casi interminable de situaciones que se nos han quedado grabadas, por la razón que sea. Y es por eso que somos capaces de soportar tropecientos mil combates aleatorios o lidiar con complicadísimos sistemas de "gestión" de armamento (todos llamados con distintas versiones de algo tan simple y fácil de comprender a la primera como "Sistema de Ataque con Espada de Doble Tiempo"). Una gran historia con personajes creíbles con los que podamos identificarnos es toda la razón que necesitamos para seguir jugando perdiendo todas esas horas de sueño.



Por parte de Square, la relación Rinoa-Squall sir para insuflar más amor romance en el género.



Final Fantasy Tactics se desvió más hacia la estrategia.



Y no nos olvidemos de ese extravagante subgénero de simulaciones de citas, con Thousand Arms.



Alundra continuó donde Zelda lo dejó.



El impresionante y extenso reparto de personajes de Suikoden demostró a los jugadores lo épico que podía llegar a ser un juego de rol.

Un vistazo al futuro

En estos tiempos de cambio del panorama del mundo de los juegos, ¿qué cabe esperar de los futuros juegos de rol? El monstruo de Sony, la PS2, desembarcará por nuestras costas en pocos meses, y, gracias a su super-avanzado Emotion Engine (El motor de las emociones), los jugadores pueden esperar verse inmersos en las aventuras de rol con mayor profundidad de lo que jamás había sido posible anteriormente.

Aunque somos perfectamente conscientes de que la sensible mejora de los gráficos promete ciertamente que los personajes de cualquier historia puedan ser mucho más expresivos y con mayor grado de detalle que nunca, ¿cómo llegará a afectar eso al desarrollo en sí del juego? ¿Seguirán siendo las historias tan lineales, y se verán tan restringidas a ciertos momentos puntuales de su argumento como lo están actualmente? Seguramente así sea para la primera tanda de títulos que surjan en las nuevas plataformas, pero, una vez que los desarrolladores aprendan a aprovechar realmente las enormes posibilidades que les brinda la gran potencia del sistema, podemos esperar que el rol se encontrará entre los primeros géneros en dar el salto al siguiente nivel de los juegos. Pero ¿cómo?

Ha tardado lo suyo en llegar, pero con la capacidad de la PS2 para generar enormes entornos, ricos en detalles, sobre la marcha, podemos asumir, sin riesgo de equivocarnos, que los mundos en que tienen lugar las aventuras se volverán completamente interactivos y capaces de reaccionar a cualquier capricho o tontería que se le pase por la cabeza al jugador. Imaginad que podemos interactuar con todo lo que veamos. ¿Y si hasta la más mínima acción que llevemos a cabo en un juego de rol afectara al resultado final de nuestra aventura? Es completamente posible, y, con la inminente explosión del juego online, podríamos no ser los únicos responsables de determinar el resultado final del juego.

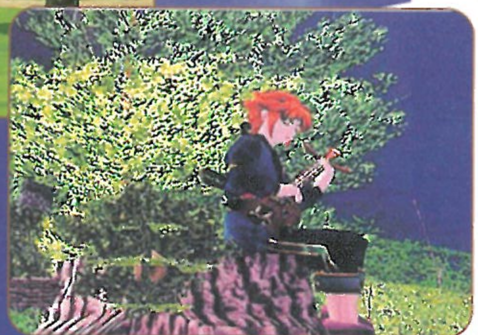
La Revolución Online

Con el anuncio oficial de los esfuerzos de Square para entrar en la red con Final Fantasy X y XI en su reciente Millennium Event, los módems de Japón y todo el resto del mundo ya están esperando ansiosos la llegada de ese momento. Sin embargo, la preocupación de no pocos aficionados al rol es que la existencia de mundos online con cientos de aventureros jugando simultáneamente podría repercutir perjudicando significativamente todo lo que supone la experiencia del rol en consola. Después de todo, si se puede jugar con tantos personajes al mismo tiempo, el argumento debe sufrir lo suyo ¿no? Pues, para ser sinceros, eso es algo que está aún por ver.

Todavía no hemos oído nada que sugiera si juegos como Final Fantasy XI contará con mundos coherentes, sólidos y dinámicos (al estilo de Everquest) o se quedará rígido, limitado e inmutable (como los juegos de rol normales de consola). Aunque lo que sí sabemos con certeza es que el rol en consola está sin duda dirigiéndose hacia un gran cambio, ya sea conectado a la red como sin conexión. Pero con compañías como Square dirigiendo la carga, esperamos que se logre mantener de forma satisfactoria el equilibrio entre los gigantescos mundos multi-jugador de los juegos online americanos y la experiencia de los juegos de rol para consola japoneses, en los que lo más importante son los personajes y la historia.



¿Qué aguarda a los jugadores en el revolucionario juego de rol para PS2 de Sony, Dark Cloud?



Aquellos que busquen una protagonista femenina en un juego de rol, no tendrán que ir muy lejos, pues Konami está preparando un nuevo título para PS2, ReiseLied.

Un Vistazo a la PS2

Hay todavía más juegos de rol con fecha de lanzamiento de este año, pero no los encontraremos en PlayStation. El lanzamiento de títulos como el intrigante Reise Lied de Konami, que se juega por turnos, o el estilo simulación de SonyCEI en Dark Cloud está previsto para la PS2 antes de que se termine el presente año. Y ambos títulos prometen traer una buena dosis de innovación, además de unos bonitos gráficos, naturalmente.

El aspecto algo simple de Dark Cloud encubre su verdadero potencial: la capacidad del jugador de crear nuevos entornos en tiempo real en cualquier momento a lo largo del juego. De concepto similar a productos como Actraiser, el argumento de Dark Cloud, sin embargo, todavía está por descubrir. Tras ver varias demos de cómo es el desarrollo en sí del juego que se mostraron en el último Tokio Game Show, ya somos firmes creyentes en el potencial del juego, aunque esperamos descubrir mucho más sobre la historia cuando se acerque su lanzamiento.

La contribución de Konami, Reise Lied, se mantiene también en el más absoluto misterio, pero parece estar mucho más orientada a los elementos más tradicionales en lo que al desarrollo del juego se refiere. Con una protagonista femenina (que además resulta ser una trovadora ambulante nada menos), aquí en la redacción estamos bastante convencidos de que la música jugará un papel muy importante en el avance del juego (¿al estilo de Rhapsody, quizá?). Batallas por turnos, mundos poligonales y un grupo de tres miembros vienen a ser casi todos los datos de los que disponemos por el momento sobre este título. El lanzamiento de Reise Lied está previsto para este verano en PS2, así que no creemos que vayamos a tardar mucho en tener más información (aunque Konami es otra como Square, casi hay que sacarle la información bajo tortura).

Los 5 Mejores Momentos del Rol en PlayStation

Hemos recogido cinco de las escenas que más han gustado entre los que hacen posible que PSM salga todos los meses de entre todos los juegos de rol que han pasado por la PlayStation. Llamadnos nenazas, pero son los momentos como estos los que hacen que se sigan vendiendo los Kleenex.

5: Revelación de Rudy (Wild Arms): Pocas escenas son tan reveladoras y conmovedoras como el momento en que Rudy se entera de que no es más que una máquina. Cuando pierde el brazo y quedan al descubierto los cables y el metal de su auténtico ser, más de uno que nos sabemos no pudo contenerse. Y mejor no empecemos con todo el discurso posterior de Celia sobre eso de "eres lo que haces de ti mismo".

4: Regreso de Gremio (Suikoden): Es uno de los regresos más felices del rol. Los que lograron reunir las 108 Estrellas del Destino en el juego de rol que supuso el debut de Konami en PlayStation pudieron ver como su viejo colega regresaba de su "supuesta" muerte. Y nosotros no pudimos menos que alegrarnos.

3: Lado Oscuro de Luna (Lunar: Silver Star Story Complete): No se puede negar que fue cuando menos sorprendente descubrir que ese pedazo de comadreja, Ghaleon, había al fin descubierto a Luna como la oscura máquina de destrucción que estaba destinada a ser. Bueno, quizá no sorprendiera tanto, pero ¡qué gran escena!

2: Secreto de Fei (Xenogears): Como uno de los juegos de rol que mejor logró alcanzar una atmósfera más cinematográficos de la factoría rolera de Square, Xenogears tenía tantas escenas estremecedoras que es difícil quedarse con una sola. Pero, si nos obligan a elegir, sería el momento en que Fei descubre que en realidad es un violento soldado sediento de sangre y violencia, que entonces procede a destruir la aldea.

1: Muerte de Aeris (FFVII): ¿Quién no se quedó de piedra al ver a la adorable Aeris exhalar su último aliento? E incluso si esa primera imagen no nos afectó, la visión de su collar rompiéndose y cayendo en las escaleras con el sonido de fondo de unas cuantas notas solitarias de piano fue demasiado para muchos. De hecho, habría que incluir la lucha con el jefe con su melancólica banda sonora y todo el entierro. Nos costó meses recuperarnos.



¿Qué hay en el horizonte?

No hay más que echar un vistazo a esta lista para ver lo lejos que hemos llegado desde los primeros tiempos de la PlayStation. Más o menos todos los juegos que figuran en esta lista estarán en el mercado antes del fin de año. De hecho, muchos de ellos han salido ya en Japón, y, aunque su lanzamiento está confirmado en otros mercados, como el americano, todavía no sabemos con seguridad si los llegaremos a disfrutar en nuestro país de otra manera que no sean las importaciones. En cualquier caso, son una buena muestra de lo que los aficionados pueden esperar para lo que queda de año (y, posiblemente, principios del siguiente). Así que, ya sabéis empezad a limpiad esas viejas tarjetas de memoria, las vais a necesitar.



Wild Arms 2
Distribuidor: Sony CEE
Tipo: Rol Tradicional

La secuela de uno de los primeros juegos de rol para la gris, en la que un trío de héroes regresan para salvar su tierra de un destino incierto, aunque, en esta ocasión, tendremos la posibilidad de escoger a los componentes de dicho trío (de entre un número bastante superior de personajes con los que podremos jugar). Ambientado ahora en un mundo completamente 3D, Wild Arms 2 no olvida lo que hizo grande al original: sus detallados y lacrimógenos vídeos de anime; sólo que, en esta entrega, habrá muchos más (cada misión completa tendrá el suyo).

Lunar: Eternal Blue
Distribuidor: Working Designs
Tipo: Rol Tradicional

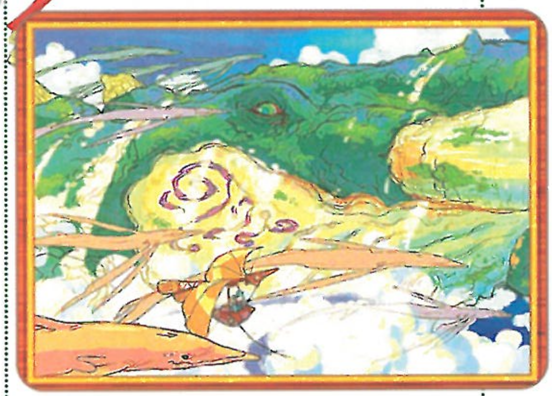
Como su predecesor en PlayStation, Lunar: SSS, Lunar: Eternal Blue es un remake de su contrapartida para Sega CD, que contará con gráficos 2D mejorados y vídeos de anime estelares. Se desarrolla 1.000 años después de Lunar: SSS, y cuenta con un joven héroe llamado Hiro, que se encuentra con una misteriosa chica en los confines de Blue Spire. Con Working Designs de nuevo al mando de la operación, podemos prepararnos para una conversión en toda regla de una aventura ya legendaria.



Breath of Fire IV
Distribuidor: Virgin (Capcom)
Tipo: Rol Tradicional

El cuarto de una serie que tuvo sus comienzos en la SNES, el inminente juego de rol de Capcom, en un magnífico 2D, se vuelve a centrar en las aventuras de Ryu, un jóven guerrero del clan del dragón, y Nina, princesa de Wyndia. Ambos héroes tendrán, naturalmente, sus propias razones para embarcarse en esta aventura, pero es fundamentalmente la búsqueda de Nina de su hermana desaparecida la que impulsa al grupo a emprender la marcha.

Recopilación de Arc The Lad



Distribuidor: Working Designs
Tipo: Rol de Estrategia

Como ya comentamos en la noticias, no hace mucho que se ha anunciado la llegada de una recopilación de la saga al completo de Arc The Lad para el mercado americano, lo que la sitúa más cerca del nuestro (al menos más cerca que antes, que no había pasado de Japón). Se trata de un juego de rol estratégico en la misma línea de Final Fantasy Tactics, que cuenta con tres aventuras completas repletas de un impresionante número de personajes entre los que elegir. Además de los títulos originales se incluirán una serie de extras, como nuevos vídeos una galería de imágenes y otros detalles.





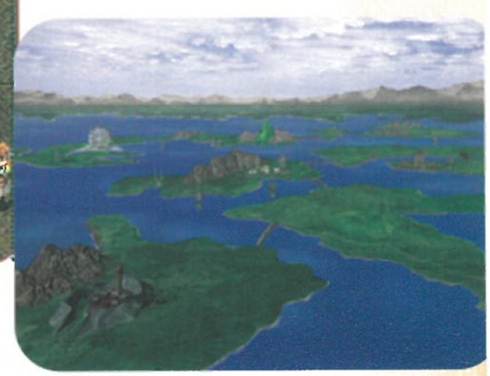
Sony CEE (Enix)
Tipo: Rol Tradicional

Aunque ya se ha cancelado el lanzamiento de otro de los títulos de Enix, Star Ocean 2, por problemas con la traducción, esperemos que eso no signifique que todos sus restantes juegos de rol vayan a seguir el mismo camino. Reconocida como la serie de juegos de rol más popular de su país, su séptima entrega es uno de los títulos más esperados de la temporada, tanto, que ni siquiera el poderío de Square se atreve a hacerle frente (se rumorea que es la principal razón del retraso de FFIX). Cuenta con mundos 2D y diseños de personajes muy detallados cortesía del maestro Akira Toriyama (no creemos que haga falta recordarlo, pero, para los olvidadizos, es el creador de Dragon Ball y Dr. Slump), promete ser algo gordo si llega a nuestras costas.

Legend of Legaia
Distribuidor: Sony CEE
Tipo: Rol Tradicional

Ya hace tiempo que salió, y no sólo en Japón, sino también, por ejemplo, en América. En su momento presumía de ser el primer juego de rol desarrollado completamente con gráficos 3D poligonales. La mayoría de las escenas cinemáticas estaban hechas aprovechando el propio motor del juego, en vez de usar caros vídeos. También contaba con uno de los sistemas de lucha más originales que han podido verse jamás (de hecho, muchos comentan que no se ha vuelto a ver algo así, y que es una verdadera lástima). Habrá que ver como aguanta ahora frente a las nuevas hornadas de juegos de rol.

Legend of Dragoon

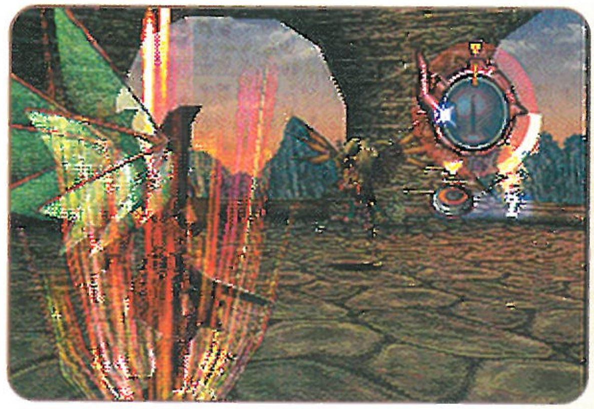




Distribuidor: Sony CEE
Tipo: Rol Tradicional

Impresionante. Fabuloso. Magnífico. Son sólo algunos de los adjetivos que nos vienen a la mente al ver las imágenes que nos van llegando del próximo lanzamiento de Sony, Legend of Dragoon. En opinión de muchos, un serio intento de Sony de hacer sombra a Square en el terreno de los juegos de rol. Su enorme equipo de desarrollo (más de 100 miembros, entre idas y venidas). Se ha tirado tres años trajinando para crear esta épica historia de cuatro discos.

Centrada en torno a la épica lucha entre la raza humana y una raza de seres alados, los humanos han coseguido finalmente imponerse, pero sólo a costa de transformar a sus guerreros en "dragoons", guerreros espirituales con habilidades secretas aprendidas de los dragones. Visualmente, el juego es impresionante, usando cuidados fondos pregenerados que contribuyen a realzar los modelos de personajes poligonales. Con un sistema de combate basado en los combos y, según promete Sony, más de 80 horas de juego, Dragoon podía ser el grandioso juego de rol al que todos quieran jugar cuando llegue en nuestro país. Por lo pronto ya ha salido en Japón, y en América está previsto que lo haga en Junio.



Otros Juegos de Rol en Camino

Vanguard Bandits
Distribuidor: Working Designs
Tipo: Rol de Estrategia

Working Designs tiene un año muy ocupado con todo lo que tiene previsto para este año 2000, y el lanzamiento de Vanguard Bandits (antes titulado Detonator Gauntlet), un juego de rol y estrategia, debería dejar satisfechos a todos los que busquen algo de estrategia. De estilo visual similar a otros títulos como Dragon Force (para Mega Drive), que también contenía elementos estratégicos, Vanguard Bandits cuenta con un impresionante repertorio de hechizos mágicos y una ingente cantidad de personajes con los que jugar. Aunque no tenga tanto renombre en círuclos roleros como Arc The Lad, podemos suponer que Working Designs pondrá su granito de arena en el argumento para conseguir una auténtica joya.



Todavía queda otro juego de rol de Working Desings para este año 2000.



Atlus parece estar empeñado en mostrar a los jugadores occidentales el lado menos conocido del rol japonés.

Rhapsody
Distribuidor: Atlus Musical
Tipo: Rol de Estrategia

Siguiendo los pasos de su juego de rol /simulación de citas, Thousand Arms, Atlus vuelve a la carga con otro atípico, pero prometedor, título: Rhapsody. En el papel de Cornet, una princesa especialmente dotada para música, que lleva siempre un cuerno mágico, los jugadores podrán reunir grupos de monstruos que se usarán en combate en batallas que mezclan el rol con lo estratégico. Hay que felicitar a Atlus por su iniciativa y esperar que otros sigan su ejemplo y traigan esos títulos a nuestro país.

Persona 2
Distribuidor: Atlus
Tipo: Rol Tradicional

Otro título de Atlus que todavía no sabemos si se dejará caer por aquí. Es el segundo capítulo de la serie Persona, que, en realidad, es lo que se conoce como un "gaiden", una historia que ha surgido de otra, la increíblemente popular línea de juegos Megami Tensei, en Japón, claro. Ambientado en una época moderna y con una serie de héroes un tanto particulares (pero impecablemente diseñados), Persona 2 cuenta con algunas de las opciones de combate más interesantes e innovadoras que han podido verse en el rol. Podremos hacer de todo, desde capturar monstruos y enemigos a ofrecerles dinero para que se retiren. Atlus anda pidiendo información y opiniones para ver si decide sacarlo de Japón. Crucemos los dedos. Su aspecto es asombroso.



Línea prevista de Square para el 2000

Chrono Cross
Rol Tradicional

Uno de los juegos de rol más esperados por los aficionados. Estamos deseando echarle la zarpa a esta épica aventura, continuación del clásico de SNES, Chrono Trigger. Chrono Cross ignora el hecho de tratarse de una supuesta secuela y apunta directamente al trono del rol con más de 40 personajes con los que jugar, una sólida historia y un ingenioso sistema de combate.

Chrono Cross salta de sus raíces 2D a un mundo completamente poligonal en 3D. Su argumento gira en torno a las aventuras de un joven héroe llamado Serge. De forma muy similar al original, el concepto del tiempo y la capacidad del protagonista de avanzar o retroceder en el mismo jugará un papel fundamental en la historia. Por tanto, la atmósfera y ambientación de la aventura irá cambiando con cada paso por el portal temporal y cada nuevo mundo que visitemos. Con unos escenarios minuciosamente detallados para explorar, Chrono Cross también asegura que no habrá combates aleatorios innecesarios al mostrar a las criaturas en pantalla y dejar los combates completamente fuera del mapa del mundo. Esperemos que no tarde en llegar, o nos va a dar algo.



Legend of Mana
Rol Tradicional

Coged todo lo que sabéis de la serie de Tombi, traspasadlo a uno de los entornos fantásticos de los juegos de rol de Square y puede que os hagáis una ligera idea de lo que espera a los aficionados en Legend of Mana (el cuarto título de la serie Seiken Dentetsu). Repleto de aventuras por misiones, el juego también cuenta con un curioso sistema de creación de tierras, que nos permite crear pueblos y aldeas de los artefactos en un mapa, donde más nos apetezca. Es un concepto extraño pero interesante, que se aleja un poco de los típicos juegos de rol. Más información en próximos otros números.



Threads of Fate
Rol de Acción

Llamado anteriormente Dew Prism en Japón, Threads of Fate sigue los pasos del otro juego de acción/rol de Square para PSX, Brave Fencer Musashi, incluso en sus super-deformados héroes poligonales. El título narra las aventuras de la pareja protagonista, un chico y una chica, armados ambos con armas únicas y dispuestos para la acción. Encantador, extravagante y muy prometedor.



Vagrant Story
Rol de Acción

Premiado recientemente con una puntuación perfecta en la revista de juegos japonesa Famitsu Weekly (de las más duras y roñosas a la hora de puntuar), Vangrant Story supone una nueva dirección para Square. Ambientado en la Edad Media, y centrado en un complejo argumento que mezcla el asesinato, la traición y el caos político, un agente especial llamado Ashey Riot es enviado a una misión para recuperar unos rehenes retenidos en la mansión de un duque corrupto. Más una aventura que un juego de rol de verdad, esperamos que se convierta en algo grande cuando llegue por aquí.



Parasite Eve 2
Rol de Acción/Aventura

Otra secuela y otra desviación con respecto a la fórmula tradicional del rol de Square. En Parasite Eve 2 la encantadora Aya Brea regresa de uniforme (y tacones) al mundo de los juegos. Esta vez, el juego se centra menos en los elementos de rol que pudieron verse en el original y más en el tipo de acción que sólo puede proporcionar una ciudad llena de mutantes mitocondriales. Ambientado en Los Ángeles, Parasite Eve 2 pretende llevar el survival horror a un nuevo nivel.



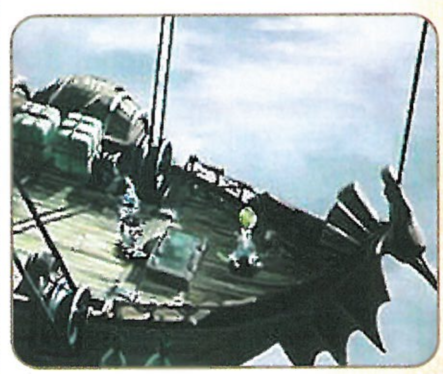
Front Mission 3
Rol de Estrategia

Con un poco de suerte, esta tercera entrega de la saga mecanizada de Square llegará a nuestro mercado y nos permitirá introducirnos en el futurista mundo en que se ambienta, repleto de mechs, esos gigantescos robots que vuelven locos a los japoneses, aunque aquí sean mucho menos populares, sin que por eso dejen de tener su núcleo de incondicionales. Controlaremos un grupo de mechs a los que tendremos que dar instrucciones sobre las acciones a realizar en combate, y depués el motor 3D del juego se encargará de representar esas acciones, al más puro estilo de clásicas series de anime como la archi-popular Robotech. Cuenta con excelentes diseños de mechs, una intrincada historia, interesantes personajes y un manejo adecuado tanto para incondicionales como para novatos.

Final Fantasy IX
Rol Tradicional

En un sorprendente anuncio, en el Millenium Event de Square, se desvelaron una serie de detalles, vídeos y escenas de juego incluidos, del próximo capítulo de la serie de Final Fantasy. Pero lo que muchos aficionados esperaban que fuera otra fábula romántica futurista en el mismo estilo de los dos títulos de FF anteriores ha resultado ser en su lugar un homenaje a los orígenes de la serie, es decir el deambular en medio de una ambientación fantástica propia de FFV y FFIV.

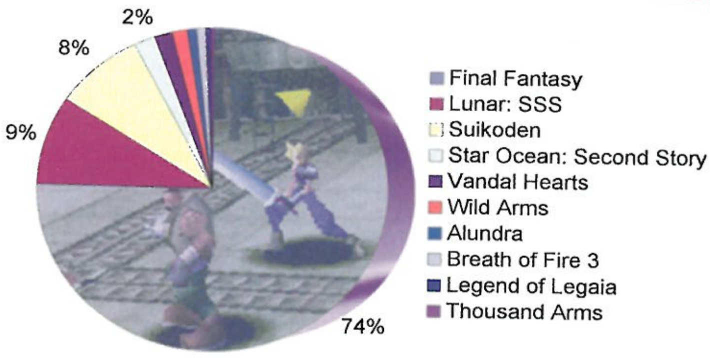
Con imágenes de Magos Negros de puntiagudos sombreros y criaturas invocadas del estilo de Bahamut mostrando sus super-deformadas proporciones durante la conferencia, nos dejaron a la vez sorprendidos y encantados. ¿Significa eso que el juego tendrá un sistema de clases como FFV? ¿Tendrán los vehículos y la cría de chocobos un papel importante en un juego que parece estar ambientado en la Edad Media? Podéis estar seguros de que los chocobos tienen todas las papeletas para quedarse, aunque todavía es demasiado pronto para saber qué otros elementos lo harán. Lo que sí esperamos todos es que llegue a nuestro país antes del fin de año, con sombreros puntiagudos y todo.



La Opinión de los Usuarios

Los chicos de la PSM americana han realizado una encuesta entre sus lectores y, aunque ya sabemos que los gustos de los americanos no siempre coinciden con los nuestros, sí consideramos que son lo suficientemente indicativos. Nos hubiera gustado hacer la nuestra propia entre todos vosotros, pero la falta de tiempo ha acabado siendo un obstáculo insalvable. Desde el momento en que decidimos escribir el artículo hasta que pudiéramos publicar los resultados de la encuesta, habrían pasado tantos meses que tendríamos que haber acabado hablando de los lanzamientos previstos para el año 2001.

MEJOR JUEGO DE ROL O SERIE DE ROL	PORCENTAJE
Final Fantasy	74%
Lunar: SSS	9%
Suikoden	8%
Star Ocean: Second Story	2%
Vandal Hearts	2%
Wild Arms	2%
Alundra	1%
Breath of Fire 3	1%
Legend of Legaia	1%
Thousand Arms	1%



ELEMENTO MÁS IMPORTANTE DEL ROL	PORCENTAJE
Historia	78%
Sistema de Combate	13%
Diseño de Personajes	7%
Duración	1%
Secretos, Elementos Ocultos	1%

MEJOR SISTEMA DE COMBATE	PORCENTAJE
Por Turnos (como Final Fantasy)	70%
Acción en Tiempo Real (como Zelda 64)	16%
Mixto (como Parasite Eve)	14%

DURACIÓN IDEAL	PORCENTAJE
Nunca es Demasiado Largo	40%
50 Horas	35%
75 Horas	18%
100 Horas	5%
25 Horas o Menos	2%

VÍDEO IDEAL	PORCENTAJE
Mezcla de Pregenerados y Gráficos del Juego	60%
Pregenerados por Ordenador	16%
Vídeos Anime 2D	14%
Usando los Gráficos del Juego	10%

AVANCES ESPERADOS	PORCENTAJE
Gráficos avanzados que crean atmósferas más emocionantes	29%
Descargar nuevas mejoras y aventuras desde Internet	19%
Jugar en red con otras personas (en un juego de tipo Final Fantasy)	15%
Crear nuestros propios personajes y mundos detallados	15%
Jugar en red con otras personas en un mundo dinámico permanente (como EverQuest)	14%
Hablar con personajes a través de un micrófono	8%

MEJOR HÉROE	PORCENTAJE
Cloud (FFVII)	43%
Squall (FFVIII)	19%
Ramza (FF Tactics)	15%
Alex (Lunar: SSS Complete)	11%
Hiro (Suikoden)	5%
Justin (Grandia)	4%
Ryu (Breath of Fire III)	3%

SITUACIÓN DE LOS JUEGOS DE ROL	PORCENTAJE
Empiezan a recibir la atención que se merecen	70%
Han llegado al público en general	23%
Son un género para un núcleo reducido de incondicionales	7%

MEJOR CASA DE JUEGOS DE ROL	PORCENTAJE
Squaresoft	92%
Enix	3%
Konami	2%
Atlus	2%
Sony	0'7%
Capcom	0'3%

PELÍCULA DE FINAL FANTASY	PORCENTAJE
No me la perdería por todo el oro del mundo	70%
Es posible, ya veremos	27%
Bah, no creo	3%

PLATAFORMA PARA LOS JUEGOS DE ROL	PORCENTAJE
PlayStation2	90%
PC	5%
Dreamcast	3%
Dolphin	2%

Gráficos Para Los Juegos de Rol	Porcentaje
Fondos pregenerados, personajes poligonales (FFVII y VIII)	48%
Todo polígonos 3D (Legend of Legaia)	33%
Fondos poligonales, personajes en sprites 2D (Breath of Fire III)	10%
Todo sprites 2D (Lunar: SSS Complete)	9%

Combates Aleatorios	Porcentaje
Están bien con moderación	51%
Ver a los enemigos antes de que ataquen	25%
Me encantan	10%
Prefiero elegir mis propias batallas	8%
Los odio	6%

Género de los Personajes	Porcentaje
Masculino	62%
Femenino	38%

Romance en los Juegos de Rol	Porcentaje
Como algo complementario	73%
Foco principal de la historia	25%
No me interesa el romance en el rol	2%

Ideas para el Romance del Rol	Porcentaje
Mayor sutileza, donde se dejen cosas por decir, pero se sobreentiendan	68%
Muchos momentos emocionantes, besos y abrazos	32%

Período Histórico de los Juegos de Rol	Porcentaje
Medieval (FF Tactics)	43%
Mezcla de pasado y futuro (Star Ocean)	30%
Futurista (FF VII y VIII)	24%
Época Actual (Earthbound en SNES)	3%

Construyendo el Juego de Rol Perfecto

Como los géneros de acción o aventuras, el de los juegos de rol ha terminado confiando en una serie de tópicos y técnicas típicas para dar vida a muchos de sus títulos. Desde la silenciosa conducta del héroe masculino al encanto de la hechicera heroína, hay un buen montón de fórmulas y trucos de eficacia más que probada, que pueden verse en prácticamente cualquier juego de rol que hayáis jugado. Aquí en PSM no hemos podido resistir la tentación de hacer una prueba con la fórmula típica del rol para crear el prototipo de grupo de protagonistas, héroes y villanos, basados en la simple observación de todos los títulos japoneses que han pasado por nuestras manos en los últimos años (así como, naturalmente, la infinidad de series de anime que tratan la misma temática).



EL ARGUMENTO

Había una vez en que los humanos, dragones y ángeles convivían juntos en paz y armonía (¿no suena demasiado trillado?) en una única civilización en el mundo de Crystalis. Pero la oscuridad invadió súbitamente la tierra, enfrentando a unas razas con otras sin ningún motivo aparente. La guerra duró varias centurias y la destrucción de Crystalis acabó desembocando en la división del continente en varias islas distintas separadas entre sí por el vasto océano.

La raza de los dragones se retiró a las lejanas montañas, mientras los ángeles se asentaron en los cielos; así, los humanos se quedaron con la tierra y reconstruyeron las ciudades y pueblos que antaño prosperaron allí. Pero el hedor de la guerra nunca estaba demasiado lejano, incluso para aquellos que se habían retirado al campo.

Ahora, 10.000 años más tarde, algo amenaza la tierra una vez más. Los continentes están empezando a desaparecer misteriosamente en el océano y los monstruos han comenzado a acechar a los inocentes. Cuando sólo quedan ya cinco continentes, los humanos necesitan desesperadamente un héroe que logre reunir a dragones y ángeles para poder salvar el mundo.



EL HÉROE

Nombre: Falcon (aunque puede cambiarse al que más nos guste al principio del juego)
Edad: 17 años
Procedente de una pequeña comunidad agrícola llamada Tristan
Siempre lleva su espada, que le fue entregada por su padre, un antiguo soldado
De suaves maneras y noble espíritu
Criado por su tía y su tío tras la desaparición de sus padres durante la guerra
Nunca se separa de su fiel compañero de la infancia, Catu
Hábil con la espada, pero todavía demasiado imprudente en combate
Ansia la aventura y a menudo busca tesoros en cavernas cercanas

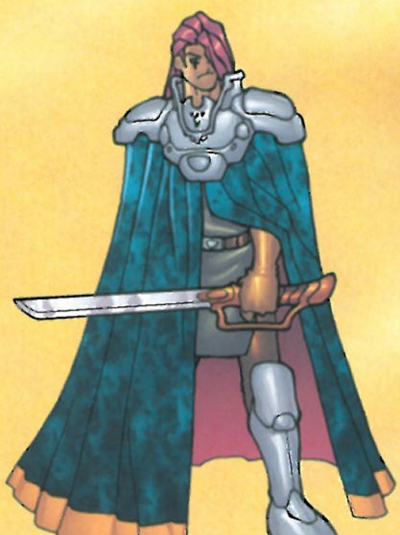


LA HEROÍNA / INTERÉS AMOROSO

Nombre: Rynn
Edad: 15 años
Falcon la encuentra inconsciente en lo más profundo de una cueva
Sufre amnesia y no está segura de su pasado
Sorprendentemente hábil con la magia blanca y la curativa
De dulce naturaleza, posee la habilidad de comunicarse con los espíritus
A menudo tiene pesadillas

LA MASCOTA

Nombre: Catu
Edad: 10 años
Habla en lenguaje humano, y fue criado por Falcon
Tiene la habilidad de lanzar bolas de fuego de vez en cuando en combate
Lo encontraron abandonado siendo un cachorro y desconoce sus orígenes
Dispuesto a sacrificarse por Falcon



EL VILLANO

Nombre: Yugdaba
Edad: Desconocida. Puede que sea inmortal...
Especialmente hábil en las artes oscuras
Cicatriz sobre su ojo recordatorio de un antiguo combate
Trata de revivir el mal que destruyó el mundo hace 10.000 años
Manifiesta un perverso interés por Rynn
Parece saber mucho acerca de Falcon
Tiene el poder de asumir diferentes formas, incluyendo la de dragón y la de demonio, a voluntad
Se desconocen por el momento sus motivos

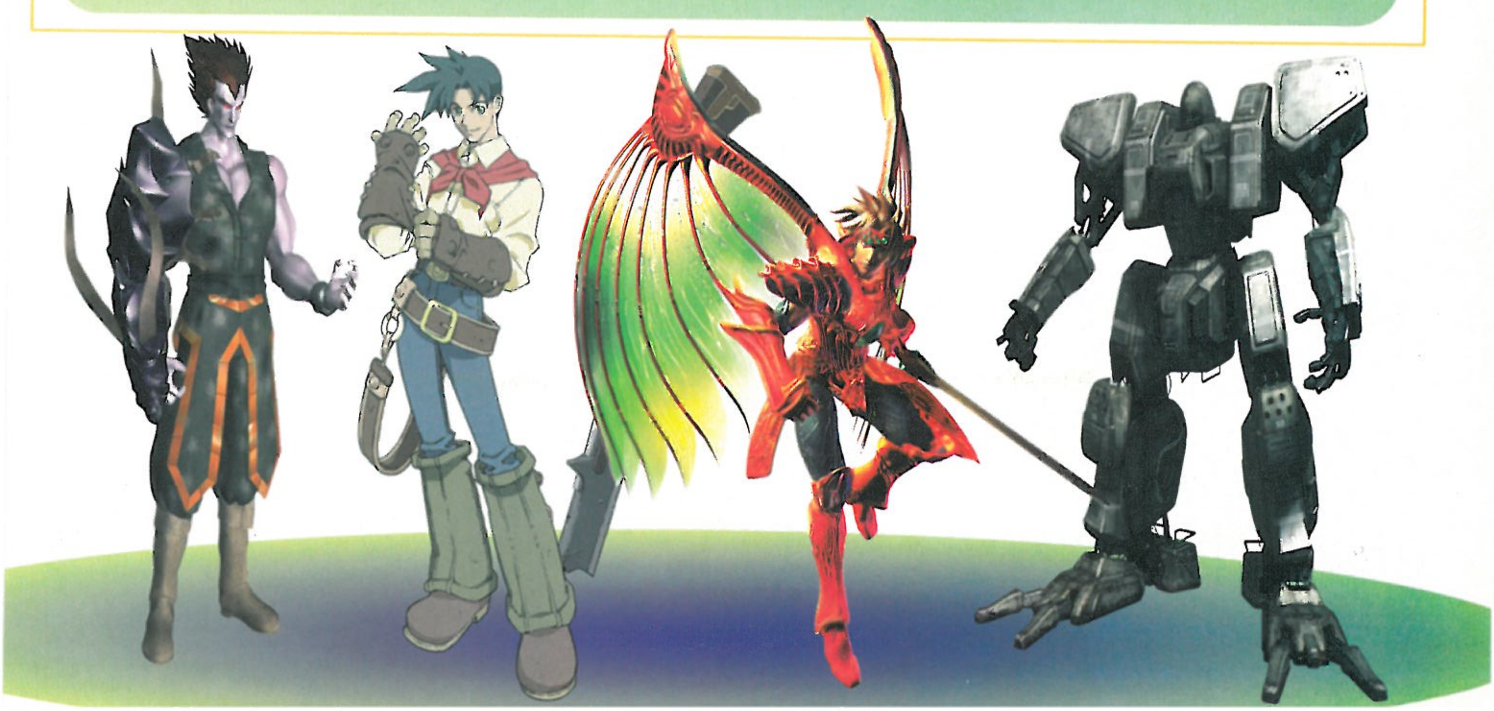
INCUBADORA

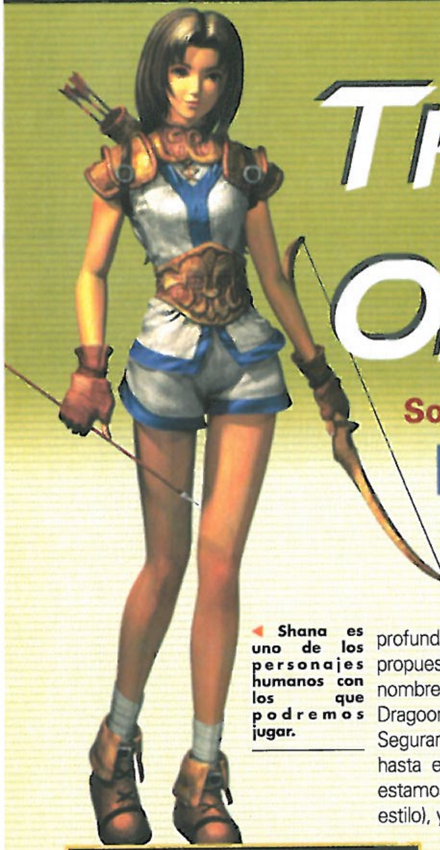


Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE





THE LEGEND OF DRAGOON

▼Con el fin de evitar que nos salgamos de cierta zona, el juego nos pondrá delante obstáculos naturales, como un río imposible de vadear o un puente roto.



Sony prepara su juego de rol estrella

◄ Shana es uno de los personajes humanos con los que podremos jugar.

Cuando cualquier aficionado piensa en los juegos de rol, el primer nombre que se le viene a la cabeza suele ser, normalmente (siempre hay algún bicho raro por ahí), la serie de Final Fantasy de Square. Podría fácilmente considerarse una de las franquicias de mayor éxito en PlayStation y, en general, no tiene rival en lo que se refiere a presentación y profundidad. Ahora, sin embargo, parece que Sony se ha propuesto aceptar el reto de superar a la popular saga, y el nombre del juego que podría permitirle hacerlo es The Legend of Dragoon.

Seguramente, es uno de los proyectos más ambiciosos de Sony hasta el momento (en lo que a juegos se refiere, claro, no estamos hablando de hardware, películas, música, ni nada por el estilo), y ha necesitado más de tres años y un equipo de más de cien personas trabajando en él para llevarlo a cabo. Por lo visto hasta la fecha es, con diferencia, uno de los juegos de rol más ambiciosos jamás creados, con más de 650 fondos pre-generados y la impresionante cifra de más de 80 horas de juego. Todo ello, combinado con casi una hora de magníficas secuencias de vídeo estupendamente realizadas, deberían contribuir a hacer de Dragoon uno de los juegos visualmente más impactantes que han podido verse en mucho tiempo.

En el mundo de Dragoon, hay 108 razas diferentes, que llevan incontables eras viviendo todas ellas en armonía. Entonces, sin previo aviso, los Winglies (los "Alados", la raza que hace el número 107) usaron su capacidad de vuelo y sus conocimientos de magia para esclavizar a los humanos (la raza número 106, lo que significa que estamos por debajo de esos Winglies), junto con otras muchas razas. Durante 10.000 años, estos seres alados impusieron su supremacía y así parece que continuaría la situación durante los siguientes 10.000, sin embargo, llegó un punto en que los humanos se rebelaron (ya está bien, después de 10 milenios, nada menos, se ve que los humanos somos algo lentos de reflejos) y, usando el poder de los dragones (la raza 105, por debajo de la nuestra), ganaron la guerra y recuperaron su libertad. Esta épica guerra pasaría a ser recordada como la "Campaña Dragoon". Ahora, sin embargo, ha surgido una leyenda que habla de un hipotética raza, la del dios llamado Virage, que haría el número 108, y de cómo podría acabar desencadenando un mal aún mayor. Y en ese punto, como suele ocurrir, es donde empieza nuestra intervención en

LA SINCRONIA ES LA CLAVE

A pesar de que el sistema de combate de Dragoon sea parecido al de otros juegos de rol anteriores, cuenta con ciertos elementos innovadores que merece la pena comentar. Uno de ellos tiene que ver con unas combinaciones de ataques llamadas "Additionals", que consisten básicamente en golpes extras que pueden darse a un oponente si logramos "sincronizar" correctamente el momento del ataque. Si pulsamos el CÍRCULO en el momento preciso en que las líneas llegan al recuadro central, nuestro personaje volverá a atacar.





LAS MODALIDADES ESPECIALES

A diferencia de la gran mayoría de los juegos de rol que hay en el mercado, Dragoon incluye varias modalidades aparte del juego principal. La mayoría de estas modalidades especiales tienen que ver con el adiestramiento y la mejora de las habilidades de combate de los personajes.



▲ El entrenamiento de ataque nos permite, obviamente, practicar los ataques, tanto los normales como los especiales, y tanto en forma humana como en forma Dragoon.



▲ El adiestramiento en hechizos nos enseñará cómo funciona el sistema de magia y de qué clase de hechizos dispondremos en modo Dragoon.



▲ El sistema de combos "Additionals" juega un papel muy importante en el sistema de lucha, así que se nos permite practicar con él una y otra vez hasta que aprendamos a controlarlo.

► ¿Os parece este bicho lo suficientemente grande o buscáis algo más? Pues, según parece, lo vais a tener, porque hemos oído que habrá jefes aún más grandes. Pero no hay que preocuparse porque cuanto más grandes son, más dura será la caída.





▲ La pantalla de situación del combate parece bastante simple, pero proporciona toda la información que podríamos necesitar. De hecho, no está nada mal ese diseño tan simplista y funcional, habrá que ver cómo funciona en el juego.



▲ El mapa del mundo parece muy distinto de los que pueden verse en otros juegos de rol. Es muy sencillo pero cuenta con modelos poligonales de todo lugar importante que podemos visitar.

EL PODER DE UN DRAGON

Habrá ciertos momentos a lo largo de cualquier batalla en los que los personajes podrán obtener la capacidad de manifestar sus poderes Dragoon. Si seleccionamos esa opción de nuestro menú de combate (cuando aparezca, claro), los personajes pasarán por una intrincada secuencia de transformación tras la que quedarán convertidos en unos guerreros alados mucho más poderosos. En esta nueva forma, tendrán acceso a hechizos y ataques especiales de los que antes no disponían.







VERLO PARA CREERLO

Fijáos bien en estos escenarios pregenerados que os mostramos. Son sólo una pequeña muestra de los que nos encontraremos a lo largo del juego. Sony debe de haber reunido un equipo bastante grande de artistas para conseguir un nivel de detalle como éste. Y lo mejor es que hay más de 650 escenarios como estos que tenéis aquí:



▲ Sony quería darle al juego un aspecto auténticamente orgánico, así que podremos ver muchos árboles, plantas y agua en casi todos los entornos por los que nos movamos.



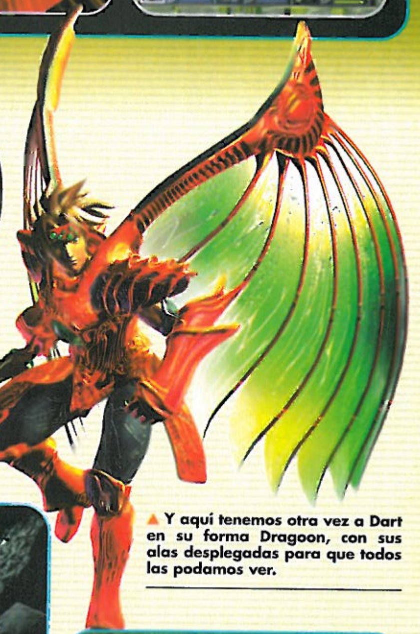
▲Parece que aquí tenemos algún tipo de puzzle que requiere la colocación de tres bolas especiales de colores. Claro que puede que simplemente estemos imaginando demasiadas cosas por una simple imagen.



▲ Los entornos también contarán con muchos elementos móviles, como vapor y humo, con la intención de que parezcan lo más realistas posibles.



▲ En el equipo de desarrollo debía de haber muchos artistas, porque se nota la gran cantidad de trabajo que se ha empleado en los escenarios.



▲ Y aquí tenemos otra vez a Dart en su forma Dragoon, con sus alas desplegadas para que todos las podamos ver.



▲ Digamos simplemente que los enemigos a los que nos enfrentaremos vienen en todas las formas y tamaños. Algunos serán más pequeños que nosotros mientras otros ocuparán la pantalla completa.



▲ Todos los menús e interfaces de Dragoon se han mantenido lo más sencillos posibles para que los jugadores de cualquier nivel de experiencia puedan disfrutarlos.



◄ Rose es otro de los personajes con los que podremos jugar.

▼La historia se narrará tanto con secuencias desarrolladas a partir del motor del propio juego como con cortos segmentos de video que no tienen nada que envidiar a los vistos en Final Fantasy VIII.



▲Al luchar con oponentes más fuertes, probablemente nos interese tener a todos nuestros personajes en modo Dragoon lo antes posible.



▲ A veces, la lucha no es la mejor respuesta. De hecho, más de una vez nos encontraremos en situaciones en las que nos convendrá más evitar el enfrentamiento.



▲Rose, Ravits y Dart serán los tres protagonistas con los que jugaremos principalmente a lo largo del juego. Sin embargo, habrá otros seis personajes a los que podremos manejar en un momento u otro.







▲ Este paisaje os lo ponemos bien grande para que podáis apreciar la maravilla de trabajo que han realizado con los escenarios, ¡y no es un vídeo!.

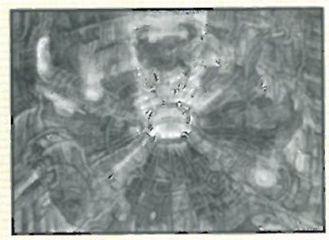
esta aventura.
Los jugadores se verán en la piel de nueve personajes diferentes, todos y cada uno de los cuales cuentan con sus propias habilidades, ataques especiales y magia Dragoon. Además, cada personaje extraerá su poder de un elemento específico, como el fuego o el agua. Sin embargo, al igual que ocurría en Final Fantasy, sólo podremos formar grupos de un máximo de tres personas, con lo que tendremos que pensarnos muy bien la composición del mismo, para tratar de que quede lo más equilibrado posible.

Lo que permite diferenciar esta nueva incursión de Sony en el mundo de la fantasía épica de otros juegos más clásicos (entre los que tenemos que incluir por fuerza los de Square, claro) es su sistema de combate. En lugar de las batallas por fases y casi en tiempo real típicas de Final Fantasy, Sony vuelve por caminos más tradicionales con un formato por turnos al que se le han introducido una serie de curiosos elementos innovadores. El primero es el que han llamado "Additionals", un sistema por el que los jugadores podrán ejecutar ataques múltiples especiales si logran pulsar un determinado botón en un momento concreto, con lo que se introduce un elemento más propio de juegos de lucha tipo arcade que de rol propiamente dichos, que permitirá a los jugadores tener una participación más activa en el combate de la que están acostumbrados.

Si tenemos en cuenta la cantidad de tiempo y energía que ha empleado Sony en este título, no resulta muy difícil imaginar que será estupendo pero ¿logrará superar a Final Fantasy como la principal franquicia de juegos de rol para PlayStation? Es la gran pregunta, pero todavía es un poco pronto para aventurarse a dar ninguna opinión, aunque no sorprenderíamos a nadie si dijéramos que es algo posible. Por lo que hemos visto, todo, desde los escenarios hasta la música y el argumento, está al más más alto nivel y es comparable a cualquier cosa que Square haya podido hacer hasta la fecha, pero habrá que ver lo que logra hacer con Final Fantasy IX, aunque está claro que ahora va a tener el listón más alto de lo que suele estar acostumbrado.



▲ Bueno, no tiene mucho mérito suponer que éste será uno de los malos del juego, aunque no hubieseis visto nada más, ¿verdad?.



▲ Aquí tenéis uno de los bocetos sobre los que han trabajado para crear esos escenarios tan alucinantes. Incluso hecho a lápiz el nivel de detalle es estupendo.



▲ Este es el árbol divino del que procede toda la vida, según nos cuenta el argumento del juego. Al menos eso suponemos por el vídeo que hemos podido ver.



▲ El sistema de combate está pensado para intentar que las peleas no acaben resultando tan monótonas como en otros títulos de éste género.



▲ No volveremos a insistir en el tema, pero ahí os dejamos con un último paisaje hasta que podamos hablar algo más sobre este prometedor juego más adelante.

Legend Of Legaia



Por fin veremos el sistema de combate del que tanto se ha hablado

Ha pasado ya bastante tiempo desde el lanzamiento de Legend of Legaia, tanto en Japón como en América, pero parece que Sony por fin se ha decidido a sacarlo en nuestro país. Bueno, como dicen, más vale tarde que nunca. En su momento, se trató de la última creación del equipo responsable de un gran éxito como Wild Arms. Ambientado en un supuesto futuro en el que la Tierra ha quedado cubierta por una densa capa de niebla, al más puro estilo John Carpenter, que convierte a ciudadanos corrientes en monstruos sedientos de sangre, el juego narra la historia de tres jóvenes aventureros que se embarcan en una búsqueda para descubrir el origen de dicha niebla y, como es de suponer, poner fin a esa maldad.



▲ Los combates de Legend of Legaia están hechos de forma que parecen más bien peleas de un juego de lucha.



▲ Al principio del juego, el Sensei de nuestra aldea nos enseñará el manejo del sistema de lucha.

Los jugadores tomarán el control del joven protagonista, llamado Vann, y sus dos compañeros en esta aventura, una chica llamada Noah y otro chico llamado Ghara. Tendrán que evitar a toda costa la niebla y sus terribles efectos a medida que se van abriendo camino y recorriendo el mundo, aunque no estarán solos. Un sinnúmero de serviciales criaturas se prestarán a darles consejos, ayudarles a volar, y en general, ayudar a que el trío aventurero se meta en el menor número de líos posible.



Legend of Legaia se desarrolla en un amplio mundo de juego completamente poligonal, llevando la idea del juego de rol completamente en 3D un paso más allá, de modo que todos los objetos del juego, incluyendo los propios personajes, están hechos enteramente a base de polígonos, y no sprites, como ocurre con tantos otros de los típicos productos de este género, como el propio Grandia, que examinamos este mes. Y eso no significa que el juego desmerezca en lo que se refiere al nivel de detalle, ya que para eso está el buen número de polígonos que tiene, para asegurarse que sus personajes y sus elaborados diseños de escenarios se puedan trasladar sin problema de alguno de los bocetos preliminares a la pantalla.



▲ El motor de combate de Legend of Legaia es uno de los más extraños y originales que hemos podido ver.



▲ Tendremos mucho mundo para explorar a lo largo de la aventura, como podréis ver por este mapa.

Quizá lo más curioso de todo sea, sin embargo, el innovador sistema de combate del juego, que ha recibido el nombre de "Sistema de Artes Tácticas". Este curioso sistema permitirá a los jugadores crear sus propias combinaciones personalizadas de ataques (los dichosos combos) para lograr infligir la mayor cantidad de daño posible a los enemigos. Una vez escogidos los ataques deseados, los jugadores podrán gozar de combates muy cinemáticos que guardan un parecido más que superficial con los que han podido verse en ciertos juegos de lucha 3D, aunque sin la total interactividad propia de estos, claro.

Gracias a ese innovador sistema de combate que comentamos, y a su desarrollo en 3D, en lugar de los típicos sprites, Legend of Legaia puede atraer a un buen número de aficionados al género. Si la historia y los diálogos logran estar a la altura, puede que todavía tenga alguna oportunidad. El principal problema que puede encontrarse es fundamentalmente el gran retraso que ha sufrido, ya que el juego se lanzó antes que otros como Final Fantasy VIII, o Jade Cocoon, y, entonces, sus gráficos 3D resultaban espectaculares y novedosos, pero, a estas alturas, después de haber visto otros títulos que han logrado desarrollar mucho más (y mejor) ese aspecto gráfico, no estamos muy seguros de la acogida que le brindarán los aficionados. Al fin y al cabo, el aspecto gráfico no siempre es fundamental en una buena aventura de rol, pero qué duda cabe que es otro factor importante que contribuye a mejorar la experiencia global de juego.



VAGRANT STORY

Lo último de Square da un nuevo giro a los juegos de rol

Hace ya tiempo que nos empezó a llegar información sobre este título de Square, pero la fecha de lanzamiento estaba todavía demasiado lejana como para empezar a calentar el ambiente con tanta antelación. Aún no hemos conseguido obtener una fecha segura de lanzamiento, pero, en vista de que este número está dedicado más en especial a todos los roleros de la Play, no podíamos aguantarnos más y nos hemos decidido a enseñaros unas cuantas cosas sobre lo que promete ser uno de los juegos más emocionantes del año.

En muchos sentidos, Vagrant Story es muy distinto al tipo de productos a los que nos tiene acostumbrados su desarrollador. No sólo va a ser más bien corto (mucha gente podrá ser capaz de terminárselo en un margen de 5-8 horas), sino que contará con numerosos elementos tomados de otros títulos, tanto de la propia casa como ajenos.

La parte que podríamos considerar más destacable de este título es su presentación, que resulta muy cinematográfica, con bastantes toques de estilo comic. No contará con las típicas secuencias de video por las que se ha hecho tan famosa la compañía, excepto por una breve introducción inicial.

En vez de eso, todo se hará aprovechando el propio motor y gráficos del juego para conseguir un resultado más sólido y uniforme para toda la historia. De este modo, la acción y los segmentos narrativos de la historia en tiempo real se mezclarán perfectamente, de forma que el paso de unos a otros apenas se percibe, al estilo de Metal Gear. Por lo que sabemos, se tratará de una historia de acción y aventura, llena de puzzles, e incluso con ciertas dosis de plataformas.

El juego sigue un esquema bastante tradicional de "exploración de mazmorras/catacumbas", en el que tendremos que explorar un enorme laberinto subterráneo, sala por sala. En algunas de ellas tendremos que acabar con determinados enemigos o resolver ciertos puzzles para poder seguir avanzando, a la vez que encontramos todo tipo de armas, magias de ataque y otros objetos guardados en cofres.

El propio sistema de combate toma elementos de Parasite Eve, a los que añade sus propias características. Al igual que en este título que acabamos de mencionar, cuando nos acercamos a un enemigo y nos decidimos a luchar, aparecerá una esfera blanca para indicar el alcance de nuestro ataque. Una vez tengamos al enemigo a nuestro alcance, con una pulsación de botón aparecerá una esfera verde de



▲ Este es, posiblemente, el mejor mapa 3D que hemos podido ver en un juego de PSX. Guarda nuestro progreso, toma nota de los lugares importantes y puede verse desde cualquier ángulo.



▲ La Pantalla de Estado nos muestra la lista de todos nuestros atributos así como la situación de las distintas partes del cuerpo. No obtenemos experiencia al derrotar a los monstruos, pero podemos fortalecer a nuestro personaje equipándolo con las armaduras y armas que dejan atrás los oponentes caídos.

LOS PERSONAJES

Este juego tiene un aspecto bastante personal y diferente a lo que estamos acostumbrados, que se nota especialmente en los personajes. Las dos características principales parecen ser: 1, Los personajes deben ser muy delgados y de aspecto afeminado, y 2, a todos se les tiene que ver el culo a través de los pantalones. ¡Os aseguramos que esto último no nos lo estamos inventando!



▲ **Ashley:** Como el héroe protagonista de la historia, su misión es de venganza. Sydney hizo que mataran a su mujer e hijo, y ahora tendrá que pagar por ello.



▲ **Sydney:** Aunque no hubiera sido él el que matara a la familia de Ashley, nuestro héroe también querría acabar con él, porque es un cretino integral. Y encima tiene una pinta ridícula.



▲ **Melrose:** Parece que esta chica tiene intención de ayudar a Ashley, pero ya sabemos lo que suele pasar con las chicas en estos juegos: acaba secuestrada y el héroe se encontrará con más trabajo que hacer.

EL ATAQUE DEL DRAGON

Este enorme monstruo aparece bastante al principio del juego, y no tiene mucha pinta de estar interesado en hacer nuevos amigos, sino más bien en buscar algo para cenar.



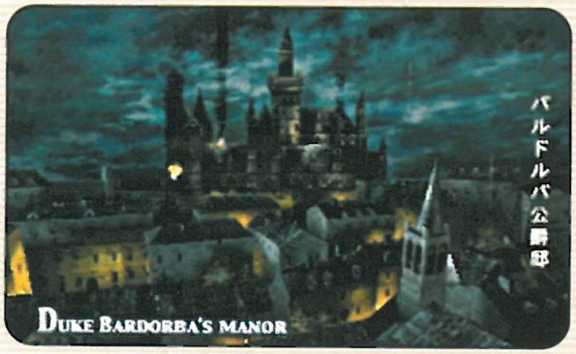
▲ Atravesando el techo de cristal, el dragón aparece de improviso. Puede que tenga un aspecto bastante amenazador, pero en realidad no es tan duro como parece.



▲ Si elegimos un arma lo suficientemente potente no deberíamos tener ningún problema en eliminar a este oponente. Pero hay que tener en cuenta que esto es sólo el principio, y nos encontraremos enemigos mucho más peligrosos más adelante.



▶ De vez en cuando podremos ver distorsiones y otros curiosos efectos especiales, que sirven para dar a Vagrant Story una presentación muy peliculera.



▶ La historia se desarrolla en, bajo y alrededor de la mansión del Duque Bardorba. A pesar de que se supone que no hará falta mucho tiempo para terminarse la aventura, los desarrolladores dicen que hay al menos 30 horas de juego si nos dedicamos a visitar todos los lugares posibles.

trama poligonal (de modo que, si el enemigo está dentro de dicha esfera, podremos atacar). También tendremos la opción de seleccionar qué parte específica del cuerpo del enemigo queremos golpear, ya sea la cabeza, la pierna, el brazo o el tronco. Así, por ejemplo, si nuestro oponente corre mucho, nos interesaría golpear sus piernas para frenarle. Claro que las posibles partes del cuerpo que podremos atacar dependerán en parte de nuestra posición con respecto a nuestro contrincante. La mayor parte de los enemigos tendrá algún tipo de punto débil, aunque es de suponer que será más difícil de golpear con precisión que las restantes partes.



▲ Como con prácticamente todos los juegos que se desarrollan en mazmorras, Vagrant Story contará con su buena dosis de puzzles y manipulación de interruptores.

Es una gran idea, aunque habrá que ver cómo se lleva a la práctica. Por ahora, el único problema que hemos podido ver es que los fondos parecen ser más o menos iguales todo el tiempo, lo que puede acabar por resultar demasiado monótono después de unas cuantas horas de juego. Sin embargo, también hay que tener en cuenta que ese mismo defecto podría aplicarse a muchos juegos de éxito, como ocurría con Diablo, que fue un auténtico bombazo en el mercado de los PCs. Naturalmente, eso es algo que no sabremos hasta que tengamos una versión final del juego, cosa que esperamos que ocurra dentro de poco.

ESCENAS CINEMÁTICAS

Para conseguir que el jugador se meta de lleno en el juego, el equipo de Vagrant Story ha optado por usar sólo los gráficos normales del propio juego para los segmentos de animación. esta técnica funciona bastante bien gracias a que el juego cuenta con algunos de los personajes más detallados que hemos podido ver.



▲ Nuestro héroe, Ashley Riot, se prepara para las duras pruebas que le aguardan. ¿Logrará conservar el suficiente valor y la fuerza que le permitan llegar hasta el final?



▲ Aunque todavía no sabemos si es el principal villano del juego, Sydney desde luego no parece tener ganas de hacer amigos. Sin embargo, creemos que al final acabará convirtiéndose en uno de los buenos.



▲ Los diseños de personajes y escenarios son impresionantes y el nivel de detalle gráfico alcanzado es simplemente increíble. Square consigue superarse con cada juego que lanza para PlayStation.

UN NUEVO TIPO DE COMBATE

Vagrant Story tiene un sistema de combate único y diferente que sólo podría compararse con el que había en Parasite Eve. Podemos correr alrededor de nuestro enemigo y esquivarle en tiempo real, pero, al atacar, entrará en "modo rol".



▲ Cuando iniciamos un ataque, nuestra zona de efecto se muestra por medio de esta esfera verde.



▲ Si un enemigo se encuentra dentro de nuestra zona de efecto, podremos apuntar a sus piernas, brazos, torso, o cabeza. Muchos enemigos tienen puntos débiles.

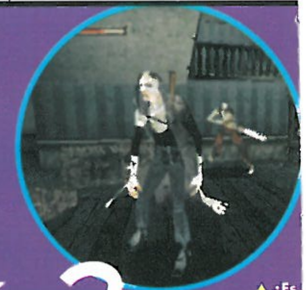


▲ También se puede "atacar" a ciertos objetos usando el mismo sistema. Esto puede ser importante para resolver algunos puzzles, o usar objetos para protegernos.

1-4 jugadores | 1x CD | Distribuidor Konami | Desarrollador Kalisto | Fecha de salida Por determinar | Tipo Terror/Aventura



Nightmare Creatures 2



¿Es nuestro chico Wallace, o se trata quizá de una aparición estelar de Marilyn Manson?

Un viaje por uno de los mundos más oscuros creados para un juego

Aunque si nos obligan a repetirlo lo negaremos todo, el primer Nightmare Creatures fue un título que disfrutó de bastantes simpatías entre los que hacemos esta revista (bueno, entonces no la estábamos haciendo, pero eso no significa que no usáramos la Play). Sin embargo, un sistema de control bastante espantoso y un sistema de lucha bastante poco logrado conseguían que muchos se desesperaran y más de un mando acabara estampado contra alguna pared. Aun así, no sabemos muy bien por qué, algo hacía que acabáramos volviendo a él. No conseguíamos saber por qué... quizá fuera nuestro espíritu masoquista (todo jugador dispuesto a probar cualquier cosa que le echen tiene un poco de masoquismo, con toda la basura que hay en el mercado), o quizá fuera la atmósfera tenebrosa, o incluso el hecho de que el juego lograra mantener en todo momento un cierto nivel de suspense. En cualquier caso, nos alegramos mucho cuando Kalisto nos empezó a enviar información sobre esta segunda parte.

Nightmare Creatures 2 se desarrolla un siglo después de la primera historia, y continúa con la historia del oscuro villano Adam Crowley. Adam ha logrado mantenerse con vida haciendo uso de todo tipo de magia diabólica. Herbert Wallace, el anti-héroe de nuestra historia, ha sufrido incontables experimentos a manos del malvado doctor Crowley a lo largo de los últimos años. Aunque el dolor ha ido volviéndole loco poco a poco, Herbert logra todavía mantener la suficiente cordura como para escapar de su cautiverio y ahora vaga por las calles de París, dispuesto a hacer efectiva su venganza. Hará cuanto esté en su mano para encontrar a Adam y hacerle pagar por todo lo que le ha hecho. Y más nos vale a todos que logre hacerlo pronto, pues el diabólico doctor planea unir su poder al de una entidad ancestral, con lo que conseguiría el poder que necesita para dominar el mundo (¡oh! un villano original y diferente, sin duda, nunca habíamos visto ninguno de esos que quisiera dominar el mundo ¿verdad?).

Después de haber visto un poco lo que están haciendo con esta segunda parte hemos llega-



Este juego es desde luego bastante salvaje y sangriento. No habíamos visto correr tanto líquido rojo en mucho tiempo.



▲ A veces, todo lo que hace falta para abrir ciertas puertas supuestamente cerradas con llave es una buena patada, o incluso un puñetazo. Naturalmente, hay que tener en cuenta que contamos con la ventaja de que Wallace está completamente loco, y los locos suelen estar dotados de una fuerza sobrehumana.



▲ Trepar por ciertas paredes nos permitirá en ocasiones acceder a nuevas zonas para explorar, así que conviene comprobarlo todo muy bien antes de seguir avanzando. Nunca se sabe dónde encontraremos nuevas armas u otros objetos útiles.



▲ Entre las acciones que podrá realizar Wallace, además de las típicas de caminar o correr, también podrá nadar, algo que parece que no puede faltar en ninguna aventura 3D.



▲ Los diseños de todas las criaturas que nos encontraremos a lo largo de la aventura están pensados para resultar lo más terroríficos posibles.

ATENCION AL DETALLE

Además de su inherente temática oscura, Nightmare Creatures 2 cuenta con otras cosas que ayudarán a mantener la atmósfera tétrica en todo momento. Es la especial atención a ciertos pequeños detalles lo que ayudará a que este juego destaque sobre otros de su tipo.



▲ Kalisto ha trabajado muy duro para conseguir que los entornos sean lo más interactivos posible. Los cajones se pueden destrozar, las puertas y ventanas se pueden atravesar rompiéndolas y los animales se pueden despellejar.



▲ Para ser sinceros, hemos de reconocer que los efectos de lluvia de Nightmare Creatures 2 son realmente impresionantes, de lo mejor que hemos visto en PlayStation. De hecho, según nos han contado, cuando Sony lo vio, pensó que estaban trabajando para la PS2.



▲ Se ha empleado mucho tiempo en el interior y exterior de edificios para conseguir dotarlos de ese aire estilo La Guarida, o House On Haunted Hill. Parece que nos hayamos metido en una película de terror.

LUCHAR COMO UN POSESO

Aunque el sistema de lucha del juego no es muy complicado, sí que tiene algunos elementos útiles que muchos jugadores apreciarán. Ahí van un par de ellos:



▲ Cuando se pone en marcha la modalidad de lucha, Herbert pasa automáticamente a "apuntar" al enemigo más próximo. Esto nos permitirá retroceder sin darnos la vuelta, dejando expuesta nuestra espalda.



▲ La posibilidad de desplazarnos lateralmente nos será muy útil en ciertas ocasiones, especialmente cuando nos enfrentemos a maniacos que blanden una sierra mencánica. A ciertas personas, eso es algo que le ocurre demasiado a menudo.



do a la conclusión de que el sistema de combate, aunque todavía está algo verde, promete bastante y funciona bien dentro de lo que es el desarrollo en sí del juego. Tenemos a nuestra disposición una serie de puñetazos y patadas, junto con varias armas, y se puede apuntar a un enemigo de forma muy similar a como se hacía en el estupendo Legacy of Kain: Soul Reaver. Más interesante aún es el hecho de que tanto nuestro protagonista como las demás "criaturas de pesadilla" cuentan con movimientos específicos para rematar a sus oponentes, que pueden activarse cuando la salud de dichos oponentes ha quedado reducida a un nivel lo suficientemente bajo. No hace falta decir, naturalmente, que estos movimientos finales no son para los remilgados, ya que la mayor parte de ellos dejan los que se han podido ver en típicos juegos como Mortal Kombat en pañales. Se ve que quieren dejar claro que se trata de un juego de horror.

El juego contará con bastantes mejoras con respecto al original. Para empezar se ha potenciado el elemento de exploración que supuestamente permitirá mayor profundidad en el desarrollo y una mejor evolución de los personajes, con un escenario más complejo que el original. El juego se dividirá en 30 sectores, que se reparten por nueve escenarios, entre los que se encuentran Londres o París. Nos encontraremos con 22 monstruos diferentes, cada uno con 20 animaciones y sus propias habilidades de combate, mientras que Wallace contará nada menos que con 60 animaciones diferentes (correr, saltar, nadar, trepar, etc).

Aunque lo que hemos podido ver hasta el momento esta todavía sin pulir, desbordaba atmósfera truculenta y una imaginería bastante inquietante por los cuatro costados. Una cosa está clara, este juego no dejará a nadie indiferente. Tiene ese aura oscura, y absorbente que nos atrae y no nos deja tranquilos. Y, por si lo anterior no fuera suficiente, una banda sonora compuesta nada menos que por Rob Zombie, que seguro que hará las delicias de muchos aficionados. Todo esto combinado con una calificación casi segura para adultos, se convertirán en los puntos más fuertes de este título. Quien sabe, quizá este año Halloween llegue un poco antes de lo esperado.



▲ Si estáis buscando un juego donde la sangre corra a raudales, este es sin duda Nightmare Creatures 2.



El malvado Doctor Crowley vuelve a ser el villano de la historia, y el causante de las desgracias de nuestro protagonista.



▲ Aquí podemos echar un buen vistazo a nuestro adorable héroe. ¿No es una monada? Con todos esos vendajes y su ropa hecha jirones.

VANISHING POINT

¿Los mejores gráficos de un juego de carreras para Play?



▲Podremos recorrer todo tipo de circuitos, desde las calles de una ciudad hasta el estrecho fondo de un cañón, pasando por paseos marítimos.

Ahora que la inclusión de todo tipo de licencias de coches deportivos parece haberse vuelto poco menos que obligatoria en casi todos los juegos de carreras de PlayStation, los creadores de Vanishing Point tienen intención de distinguir su producto de los de la competencia proporcionando a los aficionados la emoción de las carreras a toda velocidad, sin rastro de los típicos problemas gráficos que suelen producirse en este tipo de títulos (en especial los coches que surgen de la nada en vez de ver como se van haciendo más grandes a medida que nos acercamos a ellos). Podremos ver hasta la mismísima línea del horizonte (de ahí viene precisamente su título, que es una referencia a ese punto del horizonte en que los objetos "se pierden" más allá de la curvatura de la tierra) y no hace falta decir que es desde luego una vista impresionante, sobre todo si no se producen bajadas en la velocidad de refresco de pantalla, aunque eso es algo que ya hemos podido comprobar, a pesar de que la versión que hemos visto no estaba muy avanzada.

El desarrollador del juego, Clockwork Games, pretende llevar las cosas un poco más lejos todavía en el aspecto visual, para lo que se ha puesto a trabajar en conseguir unos efectos lo más realistas posibles (chispas, restos, etc) y diferentes momentos del día en los que recorrer cada uno de los circuitos. Eso no quiere decir que los gráficos van a ser lo principal y único importante del juego, no señor. Los creadores también han decidido darle un nuevo enfoque a la Inteligencia Artificial de los oponentes y a la forma de ganar las carreras.

En lugar de correr a lo loco por cada circuito, nuestros oponentes realmente prestarán atención al camino que tienen por delante. Eso significa, por ejemplo, que si se encuentran un accidente frente a ellos, se desviarán para tratar de evitarlo, en vez de seguir mecánicamente el trazado del circuito. La victoria de cada carrera dependerá fundamentalmente de un sistema de puntuaciones que tiene en cuenta lo rápido que hemos terminado, como un factor más entre otros a considerar, pero no el único, como suele ocurrir. También puede llegar a haber nada menos que 80 coches recorriendo a la vez el mismo circuito, con los que nos las tendremos que ver, y muchos de

Maniobras de Infarto



▲No importa lo buenas que sean las características de nuestro coche, las pistas de acrobacias supondrán una dura prueba para cualquiera.



▲A diferencia de otros juegos de carreras con licencias, éste no nos impedirá volcar, chocar y hacer que nuestro coche salga volando por los aires

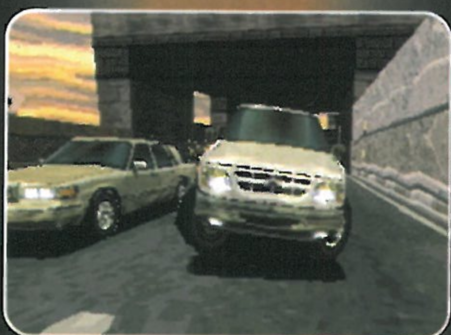
Por culpa de las restricciones que imponen las licencias, la mayor parte de los juegos de carreras con coches deportivos no nos permiten nunca chocar con nuestro coche, y mucho menos volcar o tener algún otro problema de ese tipo. Vanishing Point tampoco dejará que se vean los desperfectos que sufran los coches, pero sí que nos dejará probar todo tipo de maniobras acrobáticas en circuitos específicos para hacer el loco en un modalidad especial diseñada especialmente para ello.

Carreras en Hora Punta

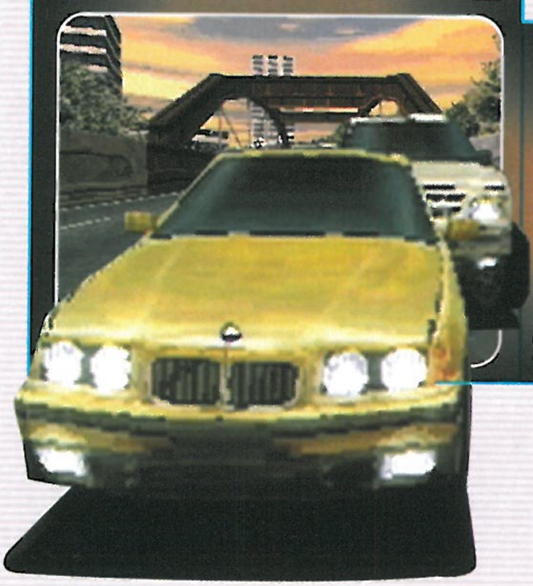
Uno de los elementos más especiales de Vanishing Point en lo que a la jugabilidad se refiere es la inclusión de pautas realistas de tráfico durante las carreras. Hasta 80 vehículos pueden estar circulando al mismo tiempo, lo que significa que tendremos que estar muy atentos para movernos entre todos ellos y aun así mantenernos por delante de nuestros oponentes.



▲¿Qué otros juegos de carreras nos permiten ponernos al volante de un magnífico SUV?



▲Un potente SUV trata de adelantar a otro coche de alto rendimiento, que no parece muy dispuesto a dejarse, algo que puede verse todos los días por las autopistas de ciudades como Los Angeles



▲Igual que ocurre al conducir por una autopista de verdad, los cambios de carril para impedir que los oponentes logren adelantarnos será una de nuestras principales preocupaciones.



ellos llevarán a cabo pautas reales de comportamiento del tráfico.

En cuanto a la selección de vehículos, Vanishing Point cuenta con una buena lista de modelos de casas como BMW, Ford, McLaren, Lotus y otros fabricantes (con todo lo que os podáis imaginar desde coches deportivos, a compactos o SUVs), lista que, por otro lado, no está ni mucho menos cerrada, y sigue creciendo, así que tendremos que esperar a la versión final para saber la cifra total. Haciendo uso de la opción de "Puesta A Punto" del juego, podremos retocar el rendimiento y las características de nuestro vehículo como mejor nos parezca. A diferencia de otros juegos de carreras que ofrecen licencias de vehículos, este juego también contará con una modalidad de reto de especialistas, que nos permitirá realizar enormes saltos, rizos y otras maniobras de alto riesgo en las traicioneras pistas de especialistas.

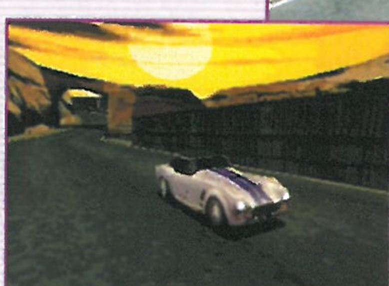
Tanto Need For Speed como Gran Turismo lograron dar buen nombre a las carreras con coches de producción en la PlayStation, y Vanishing Point pretende llevar este estilo al siguiente nivel. Dentro de poco veremos si lo logra.



▲La profundidad que proporciona el motor 3D del juego es tan impresionante, que podremos ver el circuito hasta el mismo horizonte en ambas direcciones.



▲Las huellas de goma quemada de nuestros neumáticos, generadas en tiempo real, junto con otros efectos como el humo, o los reflejos, contribuirán a mejorar la sensación de realismo.



▲Como si no tuviéramos suficiente con el exceso de tráfico, también tendremos que aprender a conducir al atardecer o de noche.

1 jugador | 1x

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Square

Fecha de salida Por determinar
Tipo Estrategia/Rol

FRONT MISSION 3



Square lleva la estrategia militar mecanizada al siglo 22

Parece que por fin los aficionados occidentales van a tener la oportunidad de experimentar de primera mano la combinación de rol y estrategia militar futurista de la serie Front Mission de Square. Es curioso que el primer juego de la saga que salga de Japón, a pesar de ser el tercero, sea, posiblemente, el más adecuado para presentar la serie a un nuevo público.

La historia de Front Mission 3 tiene lugar en el año 2112, diez años después de la entrega anterior. Asumimos el papel de Kazuki Takemura, estudiante de un instituto tecnológico, además de piloto de pruebas para las Industrias Kirishima. Junto con su amigo Ryogo Kusama, son los encargados de entregar unas nuevas máquinas de guerra, llamadas Wanzers, a una base militar situada en un lugar llamado Yososuka cuando una misteriosa explosión provocará un sorprendente giro en las vidas de ambos personajes.



◄ Emma es un misterioso operativo especial que hará todo lo posible por darnos problemas.

Front Mission 3 se centra sobre todo en el combate por turnos entre una serie de gigantescas unidades de infantería mecanizada, hasta un máximo de ocho simultáneamente. En el más puro estilo Battletech, cada uno de nuestros mechs cuenta con un cierto número de puntos de acción, que se van gastando a medida que se desplaza de un espacio a otro, de forma que sólo podrán recorrer una cierta distancia por el campo de batalla en cada turno, y cada una de nuestras armas tendrá también un alcance determinado. Una vez hayamos organizado las acciones de nuestro equipo, el motor 3D del juego pasa a un vista más cinematográfica de la batalla, con todo lujo de detalles, como los casquillos de balas que salen despedidos al disparar, o unas brillantes explosiones.

▲ Este es un típico mech Wanzer estándar de serie. Es un mamotreto impresionante, pero demasiado lento.

Para superar cada uno de los escenarios, tendremos que aprender a hacer algo más que simplemente aprovechar el terreno y los obstáculos, para tratar de obtener una posición ventajosa. Podremos seleccionar contraataques e incluso secuestrar los mechs enemigos en el calor de la batalla. También hay que tener en cuenta que los personajes podrán adquirir determinadas habilidades dependiendo del tipo de blindaje de que esté dotado el Wanzer que pilote. Aunque la efectividad de estas habilidades puede variar, casi todas ellas tendrán al menos una mínima utilidad en combate. Entre ellas se incluyen, por ejemplo, que nuestro personaje pueda efectuar un mayor número de disparos por turno, o pueda especificar en qué parte concreta del cuerpo del Wanzer enemigo desea concentrar su ataque, o incluso la posibilidad de llevar a cabo más de un ataque por turno. Naturalmente, también podremos mejorar nuestras enormes máquinas de guerra usando las piezas que adquiramos o recuperemos de la batalla.



Algunos robots dejarán canijos a los nuestros en comparación, así que una táctica inteligente y un buen uso del armamento serán imprescindibles para alcanzar la victoria.



▲ Sólo porque estemos en el futuro, eso no siginifica que los combates no puedan desarrollarse en soleados exteriores.

Para hacer las cosas aún más interesantes, Square ha desarrollado lo que le ha dado por llamar "Doble Feature Scenario", que nos permitirá escoger, para jugar con él, cualquiera de los dos bandos enfrentados en la contienda. Al completar cada una de las misiones, recibiremos una puntuación que servirá para evaluar lo bien (o, en algunos casos, lo mal) que lo hemos hecho, y obtendremos distintas medallas que van desde la de platino hasta la de bronce, pasando, por supuesto por las de oro y plata. Cuantas más medallas de platino consigamos, más posibilidades tenemos de obtener premios aún mayores más adelante en el juego.

Otra de las opciones más curiosas es la posibilidad de meternos en una especie de simulador que genera escenarios virtuales a partir de los planos de campaña, que nos permitirá entrenarnos y mejorar nuestra preparación, sobre todo en lo referente a las tácticas a emplear con cada una de nuestros mechs, de cara a futuras misiones. Es una de esas opciones en las que todo buen aficionado a la estrategia puede tirarse horas muertas pasándoselo como un enano, a pesar de no estar avanzando ni superando misiones que le permitan llegar al final del juego.

Al ser uno de los escasos títulos de estrategia de estilo militar que podremos ver en un futuro próximo, Front Mission 3, que, según dicen sus desarrolladores tendrá así como 150 horas de juego, es definitivamente un título que los aficionados del género tendrán que tener en cuenta a la hora de organizar su presupuesto para juegos.



▲ Cuando nos quedamos sin munición, no nos queda más remedio que liarnos a galletazo limpio con el enemigo.



WILD ARMS 2

Uno de los juegos de rol de mayor éxito del 97 recibe una dosis de acción

Tal como están las cosas, echando un vistazo a todo lo que tenemos en este número, el año 2000 parece que va a ser el mejor para los juegos de rol en PlayStation, y eso que podría muy bien ser el último, con el lanzamiento de la PS2 y todo eso. Este es otro de los nuevos lanzamientos que la propia Sony tiene previstos para este año, junto con Legend of Dragoon (no incluimos Legend of Legaia, a pesar de ser también de Sony, por no tratarse precisamente de una novedad, ya que títulos que salieron a la vez que él ya casi han pasado a la serie Platinum). Ya os hemos presentado el primero de los dos, que pretende ser la gran sensación entre los aficionados, ahora examinemos el segundo cañón en el arsenal de Sony para la temporada actual, Wild Arms 2.

Siguiendo los pasos de su predecesor, WA2 contará con muchos de los elementos y características de jugabilidad que convirtieron en todo un éxito al original, aunque los aficionados que se atrevan a aventurarse por segunda vez en el mundo de Filgaia se encontrarán también una serie de cambios. Para empezar, incorporará un motor de gráficos 3D poligonales completamente nuevo, mientras los personajes seguirán siendo de sprites (aunque los diseños estarán mejorados con respecto al original: esta vez tendrán unas proporciones algo más... humanas), podremos controlar la posición de la cámara, y las secuencias de combate seguirán siendo en 3D. También se ha puesto un mayor énfasis en los elementos de más acción de la historia.

El juego nos permitirá elegir entre tres personajes originales, y cada uno de ellos tendrá su propia historia y sus propias habilidades. Sin embargo, lo que resulta más interesante es el hecho de que, dependiendo de qué personaje escojamos, empezaremos la aventura desde un punto diferente.

Wild Arms 2 contiene todos los ingredientes que hicieron que el original fuera un éxito, con unos mínimos cambios que se limitan a reflejar más bien el tiempo transcurrido entre ambos, es decir, los avances que se han producido desde que salió el primero (sobre todo en lo referente al uso del 3D). Aun así, esperamos encontrarnos cosas buenas en este título, empezando por una versión en castellano para este mismo año en nuestro país. El principal problema que puede encontrarse es, en cierto modo, parecido al que puede tener Legend of Legaia; mientras el original salió en un mercado en el que los juegos de este tipo brillaban por su ausencia, en la actualidad la competencia está muy reñida y, con productos de tan alta calidad como los Final Fantasy VII, VIII y IX, y con otros en los que el uso de los últimos adelantos tecnológicos no es tan aparente como en los tres que acabamos de mencionar, sin que por ello dejen de ser magníficas aventuras de rol, como Grandia, se puede encontrar con un serio problema para hacerse un hueco. Habrá que ver si logra estar a la altura de las circunstancias, algo que, por el momento, y conociendo el historial de su desarrollador, no está tan claro, ya que sus juegos de rol tienden a parecer que están hechos de trozos, de detalles sacados directamente de otros juegos, sin grandes alardes de innovación. Así que esperemos que la compañía no se olvide del ingrediente esencial a la hora de desarrollar un buen juego: originalidad; ya sabemos que, en esto del rol, ése no es el ingrediente más importante, hay grandes juegos de rol que no rompen ningún molde, y a pesar de eso acaban figurando entre los favoritos de los aficionados. Habrá que ver como termina la cosa.



▲ **Buena parte de la historia del juego se narrará por medio de escenas realizadas con el propio motor del juego, como ésta.**



▲ **Aunque los puzzles y las historias son algo más complejas, los desarrolladores pensaron que el sistema de combate debería ser algo más simple.**



▲ **Los puzzles vendrán en todas las formas y colores imaginables, y requerirán mucha más suerte que cerebro para resolverlos.**



▲ **Gracias al motor poligonal mejorado, los mounstruos de Wild Arms 2, por lo general, serán más grandes y más malos.**



▲ **Gracias al nuevo sistema de combate será más sencillo que en la primera parte cogerle el tranquillo a las peleas.**



▲ **Esta pantalla nos recuerda bastante a los laberintos típicos de la versión SNES de Zelda. Aunque en Wild Arms 2 son completamente poligonales.**

1-4 jugadores | 1x CD | Distribuidor Proein | Desarrollador THQ | Fecha de salida Primavera | Tipo Lucha libre

WWF SMACKDOWN

Un juego de wrestling con un aspecto gráfico estupendo



▲ Todos los movimientos de firma de las superestrellas están incluidos, acompañados por comentarios entusiastas.

Parece que ya le toca el turno a la WWF de volver a la PlayStation. Tras conseguir hacerse el año pasado con los derechos exclusivos de los juegos basados en la WWF, THQ se ha puesto manos a la obra con la intención de producir el título de lucha libre con mejores gráficos y que mejor se juegue de todos con WWF Smackdown. La cosa no está nada fácil, ya que la competencia es bastante dura. Parece que todas las casas se han puesto de acuerdo para sacar de forma casi consecutiva toda una serie de títulos basados en las distintas federaciones de lucha libre. Tenemos WCW Mayhem, de Electronic Arts, en examen, WWF Smackdown, de THQ/Proein en incubadora, y acabamos prácticamente de recibir información sobre ECW Harcore Revolution, de Acclaim. Están todos locos. No sabemos si la lucha libre tiene tanto público aquí en nuestro país, pero aquí tenemos unos cuantos ejemplos que sin duda indican lo tremendamente popular que es en Estados Unidos.

Este título que nos ocupa ahora se basa en el popularísimo programa que ponen cada semana en la cadena UPN americana, y que aquí tuvimos ocasión de ver en Tele-5. Funciona mediante un motor de cuarta generación creado por el principal desarrollador de títulos de wrestling japonés, Yukes, más conocido por su serie Tokuon Retsuden. Parece que han hecho una buena elección, pues incluso a estas alturas, el juego tiene un aspecto gráfico bastante completo. Hasta el último luchador parece bien representado, completo con sus músculos y melenas características, las sombras son realistas, e incluso el público tiene buena pinta.

Se está prestando especial atención a lograr que queden representados los movimientos de firma, actitudes y comportamientos típicos de cada una de las superestrellas con la mayor fidelidad posible. Por ejemplo, The Rock agitará su pierna antes de estamparla contra su oponente o se escupirá en las manos antes de atizarles en la cabeza. Todas estas animaciones han sido elaboradas a mano, una a una, en lugar de recurrir a otras técnicas como el motion capture, y la verdad es que han conseguido un resultado excelente.

THQ también está poniendo un gran esfuerzo en todos los extras que hacen que los juegos de lucha libre sean más divertidos que el espectáculo real. Smackdown contará con el mayor número de selecciones de modalidades que se han visto hasta la fecha, incluyendo un modo para crear un luchador con gran profundidad, y teniendo en cuenta hasta el más mínimo detalle. También se incluyen modalidades para crear nuestro propio cinturón, o crear un PPV, y múltiples opciones de combate, desde las reglas más estrictas hasta el infame abandono. Para acercar aún más el juego al espectáculo real, se incluye un modo temporada completa (con cientos de posibles encuentros entre bastidores producidos por medio del propio motor de juego) y la posibilidad de pelear en casi cualquier parte entre bastidores con casi cualquier cosa que no esté sujeta al suelo, las paredes o el techo.

¿Podría ser este el mejor juego de lucha libre que se ha hecho? Bueno, eso habrá que verlo, claro, pero no se puede negar que hasta el momento tiene un aspecto sensacional y si THQ logra cumplir con todo lo que tiene planeado, los aficionados al wrestling de nuestro país estarán de enhorabuena.



▼ Igualito que en l tele. El luchador tie a su oponente acorralado en la esquina y prepara golpe mortal.



▲ El juego permitirá que hasta cuatro jugadores humanos se atícen de lo lindo en el ring. THQ está incluso trabajando en alguna modalidad de lucha en parejas, como las que usan luchadores como los Hardy Boyz.

ACCION ENTRE BASTIDORES

En la lucha libre profesional, no todos los mamporros se reparten dentro del ring. Los creadores de WWF Smackdown han tenido en cuenta este hecho y, como resultado, podremos llevar la acción entre bastidores siempre que nos apetezca. Podemos pegarnos por toda la rampa de acero hasta llegar a la zona de bastidores, recoger todo tipo de objetos, y pelearnos por zonas que van desde la cocina hasta los vestuarios.



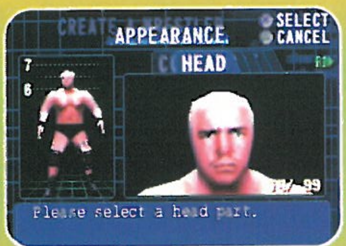
▲ ¿Qué es esto? Undertaker está a punto de estampar a Road Dogg contra la rampa metálica ¡Eso seguro que duele!



▲ A continuación, el combate sigue por el aparcamiento, y Road Dogg se prepara para obtener su revancha.

PESOS SUPERPESADOS

Como no todos somos pesos super pesados, al menos nos queda el consuelo de poder construirnos uno (como Hardcore o Crash Holly) usando la detalladísima opción de creación de luchadores de Smackdown, o incluso hacernos nuestro propio personaje completamente original partiendo desde cero. Podemos escoger diferentes tipos de cabezas, troncos, extremidades, rostros, pelo e incluso peso, y eso no es más que el principio. Hay varios atributos mentales y de personalidad que afectarán a cómo lucha nuestro personaje y, por supuesto, montones de movimientos para elegir.



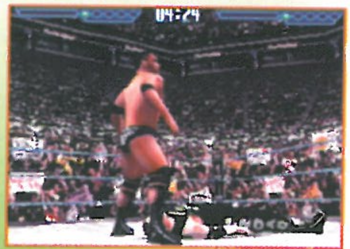
▲ Opciones simples, como elegir la cara de nuestro luchador, son sólo el principio. Hay muchas más opciones donde escoger.



▲ Lo realmente divertido debería estar en pequeños ajustes, como éste, que permite personalizar su figura y estatura

MOVIMIENTOS ELECTRIZANTES

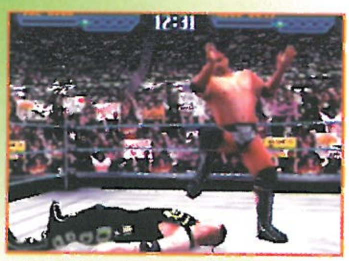
THQ está trabajando con especial cuidado para asegurarse de que todos los movimientos especiales característicos de cada luchador queden fielmente retratados, y todo ello usando animaciones creadas a mano. Pretenden incluir el máximo posible, y que se puedan ejecutar cuando el medidor de espíritu (algo así como la moral del personaje) esté completamente cargado. También se pretenden incluir los movimientos de equipo, entendiendo por ellos los que suelen realizar ciertas parejas famosas de la lucha libre.



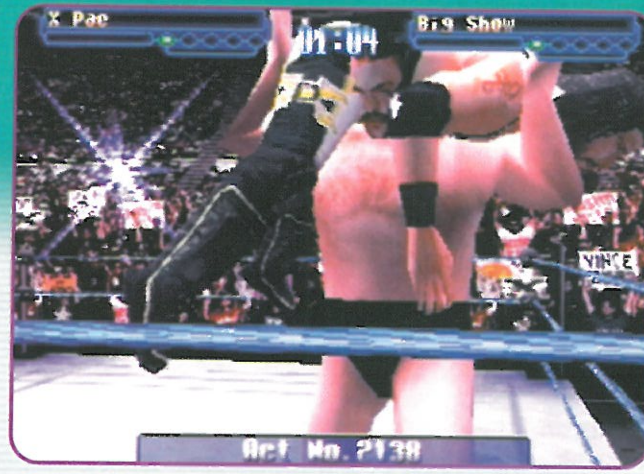
▲ Podría ser el movimiento más electrizante del espectáculo de la lucha libre.



▲ The Rock se prepara para usar su característico golpe de codo.



▲ Por último, el gran final. De esta seguro que no se levanta. Recordad, ¡no intentéis hacer esto en casa, chicos!



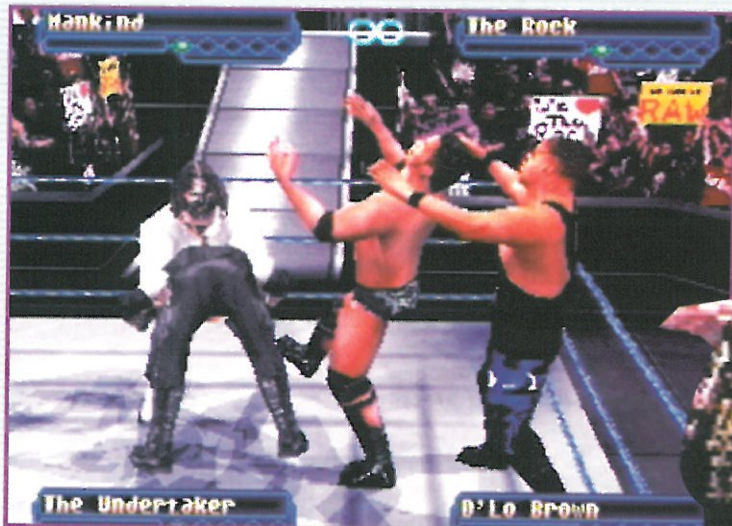
▲ Esto es lo que pasa cuando te metes con alguien mucho más grande y fuerte que tú.



▲ Jericho cierra la bocaza para variar, y se sube al ring para ajustar cuentas con Road Dogg.



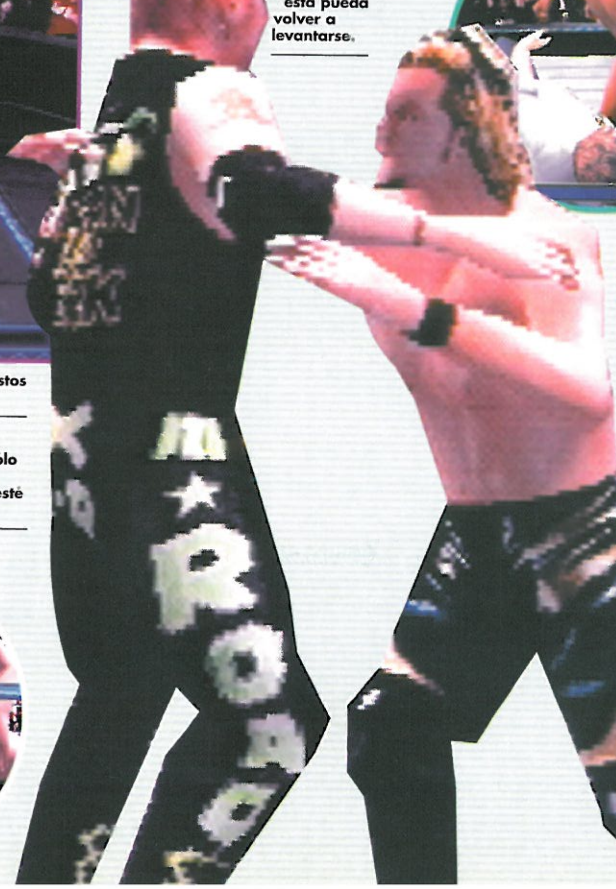
▲ Undertaker no tiene compasión con los tipejos como éste, así que toca movimiento de sumisión.



▲ No parece que Rock pueda hacer nada para ayudar a su compañero, en estos momentos está muy ocupado con su peluquero particular.



▶ El Campeón del pueblo se prepara para asestar un buen golpe a su contrincante, no creemos que de ésta pueda volver a levantarse.



◀ "¡O retiras lo que has dicho sobre mi madre o te arranco las orejas a bocaos!"



◀ Los movimientos de firma sólo podrán realizarse cuando el medidor de nuestro luchador esté completamente cargado.



▶ A pesar de no utilizar técnicas como el motion capture, han conseguido que todos los luchadores del juego se parezcan mucho a sus contrapartidas reales.

A EXAMEN

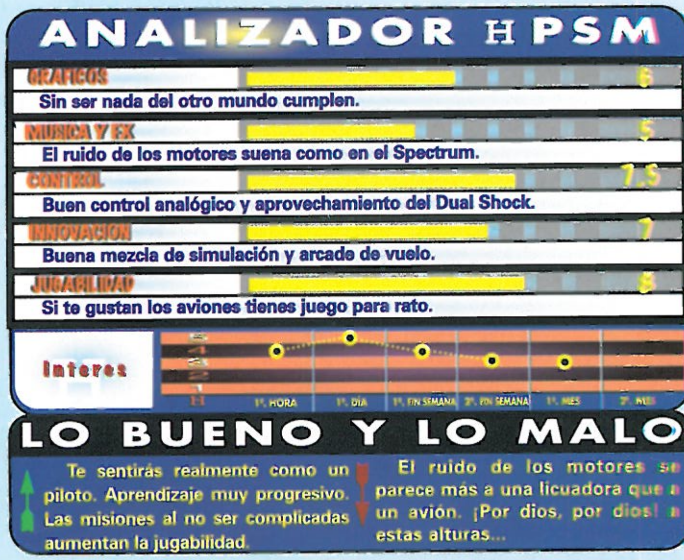
No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuáles merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.



Aquí te explicamos las puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones

0 - 4,5	Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tú.
4,5 - 6	Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.
6 - 8	Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.
8 - 9,9	Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.
10	Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.



En el calor de la batalla

Con su aparentemente interminable cantidad de hechizos y armas, el sistema de combate de Grandia puede hacerse algo lento hasta que tenemos claro qué armas y hechizos queremos potenciar, y añade bastante profundidad a un sistema de combate bastante sencillo de controlar.



▲ Usar la magia es muy recomendable, ya que la forma de aumentar la potencia de un hechizo es mediante su uso.



▲ A pesar de que se decía que los combates eran en tiempo real, mediante el uso de un indicador de tiempo, al final son una variante del sistema de turnos.





▸ Aquí tenemos a Sue, crecidita, que decide cambiar el "look" a lo pulgarcita por otro más extravagante todavía.

GRANDIA

Una gran aventura os aguarda

Cuando Game Arts lanzó la versión original de Grandia para la Mega Drive de Sega, hace ya varios años, se convirtió en un clásico casi instantáneo, sólo comparable a ciertas series famosas como Lunar o Final Fantasy. Ahora, con la llegada de este título a la PlayStation, los aficionados al rol tienen motivos de sobra para alegrarse. Con un gigantesco mundo que se extiende a lo largo de dos discos completos y con algunos de los personajes más vistosos y atractivos que hemos podido ver en un juego de rol, no es exactamente uno de esos juegos que rompe ninguno de los moldes preestablecidos de los juegos de rol en lo referente a desarrollo del juego, gráficos o incluso originalidad. En cualquiera de los tres aspectos podemos encontrar juegos en el mercado que le superan en alguno de ellos. Sin embargo, como cualquier buen aficionado al género del rol ha aprendido con el tiempo, la verdad es que no es una cuestión de concepto o premisa, sino la forma en que se ejecuta, lo que hace que un juego se gane un hueco en el panteón de los clásicos. Y Grandia es precisamente de los que logra superar una velocidad de refresco de pantalla bastante irregular y un motor de combate un tanto vulgar para destacar de entre el creciente mercado de juegos de rol para PlayStation.

El juego narra la historia de dos amigos de la infancia, Jessie y su vecina y prima adoptiva Sue, que tienen grandes sueños y aspiraciones, a los que nunca han renunciado a pesar de las duras pruebas que han tenido que superar, empezando por la pérdida de sus padres, y a pesar de los obstáculos aparentemente insalvables que han encontrado en su camino. Con el propósito de seguir las legendarias vidas llevadas por su madre pirata y su padre aventurero, Jessie se embarca de forma idealista en una aventura que va creciendo en escala e intensidad a medida que se va sumergiendo en ella. El ambiente alegre y desenfadado de la mayor parte del juego está bien apoyado por medio de unos entornos 3D poligonales brillantes y vibrantes, que hacen que el juego rivalice en su aspecto visual con los mejores de su tipo como Breath of Fire III. Los personajes están generados mediante sprites, que, a pesar de sus defectos, resultan

Los pequeños detalles

¡Son los pequeños detalles lo que hace que los gráficos de Grandia, a pesar de los sprites, destaquen sobre los de muchos otros juegos que cuentan con tecnología aparentemente más sofisticada.



▲ Tropear con un perchero, o rebuscar entre un montón de papeles hacen que cualquier paseo por un pueblo sea toda una experiencia.



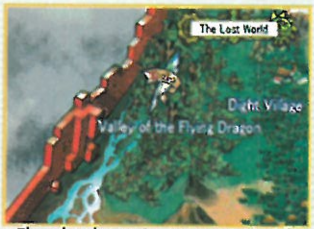
▲ Los aldeanos nos pedirán ayuda de vez en cuando en lo que podrían considerarse como pequeñas submisiones.



▲ La gran expresividad de cada personaje permite que se reflejen perfectamente sus emociones en los retratos de cada uno de ellos.



▲ Jessie y Sue se meterán en todo tipo de problemas durante su gran aventura.



▲ El padre de Jessie, un aventurero, ha dotado a su hijo de un amplio conocimiento de todo tipo de leyendas e historias.



◂ Los vídeos de Grandia hacen lo posible para que los aficionados se queden satisfechos con la experiencia, y vuelvan a por más.



▸ Con todo el mundo de Grandia hecho a base de sprites y polígonos, el resultado es una mezcla entre Breath of Fire III y Xenogears.

increíblemente expresivos cuando se trata de transmitir sus sentimientos.

Pero la envergadura de los pueblos, aldeas y todos los distintos escenarios es lo que hace que Grandia realmente brille con luz propia. Las ciudades son sencillamente gigantescas, con gran cantidad de gente con la que hablar,



▲ En el mapa del mundo, nuestros viajes se verán ocasionalmente interrumpidos por el típico monstruo errante, con el que nos tendremos que pegar.



▸ Huérfana desde muy temprana edad, Sue se ha criado con Jessie y vive en la casa de al lado. Aquí la vemos siendo todavía una niña...



◂ Genera es uno de los principales contrincantes de nuestros protagonistas en Grandia, y se ve que le gusta vestir de forma llamativa.

tiendas que visitar y cosas que hacer. Y, en todas y cada una de las ocasiones, el nivel de detalle alcanzado queda demostrado a la mínima oportunidad, desde simples percheros hasta desprendimientos de rocas; todos los entornos están animados y llenos de vida. Es curioso que, por otro lado, las mazmorras sin embargo no suelan estar tan bien pensadas. Pueden resultar confusas para orientarse en su interior, y no tener un aspecto tan inspirado como el resto del juego. Esta es, sin duda, la única debilidad aparente que podemos achacarle a Grandia.

El sistema de lucha del juego, aunque se calificaba como "en tiempo real", es, de hecho, por turnos la mayor parte del tiempo. Mediante el uso de una especie de indicador tendremos que descifrar cuándo ataca cada personaje y cada enemigo, con lo que se consigue una sensación que no es, ni mucho menos, de tiempo real. En vez de eso, la estrategia a la hora de luchar depende más de usar nuestros ataques de forma que se saque el máximo partido de determinadas habilidades con que cuenta cada personaje. Además, las armas también pueden reforzarse mediante su uso frecuente



▲ Tanto los hechizos como las armas pueden hacerse más potentes para recibir nuevas técnicas y habilidades, así que... ¡a la carga!



▲ Los diálogos se mantienen a un nivel bastante alto a lo largo de todo el juego, todo un aliciente para cualquier rolero.



◄ Las ciudades son absolutamente gigantescas, lo que asegura horas y horas de parloteo con todos y cada uno de sus habitantes.

con el objeto de hacerlas mucho más poderosas. Aunque este aspecto puede hacer que la elección de las armas y los hechizos que se van a usar en combate pueda llegar, si no se tienen las ideas muy claras, a eternizar cada lucha. La verdad es que, en la práctica, no supone un inconveniente real, y sí contribuye a añadir un elemento algo más estratégico del que nos tienen acostumbrados los juegos de rol más tradicionales, sin llegar a salirse nunca de los esquemas más clásicos del género, y proporciona una cierta profundidad a un sistema de combate por otro lado muy sencillo.

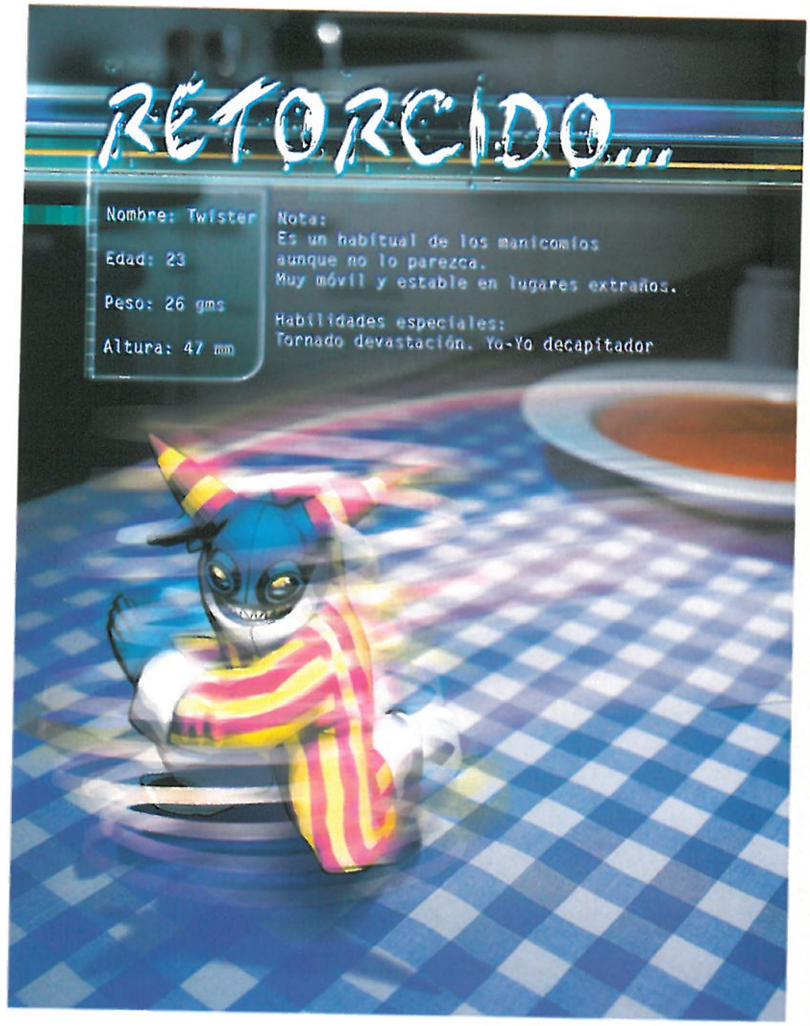
Así que, aunque no le falten los defectos, tanto en sus voces como en su diseño de mazmorras, ningún aficionado al rol podrá negar que nos encontramos ante una de las compras obligadas del año. A pesar de su estilo y aire algo simplista en ocasiones, no nos cabe duda que acabará por ganarse a cualquier rolero que se precie.



▲ Todo juego de rol japonés tiene que tener una especie de criatura-mascota cosa extraña y muy mona, y Grandia no podía ser menos. Decid hola a Puffy.



▲ Es una lástima que las voces de los actores parezcan sacadas de unos malos dibujos animados.



ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	8.5
Gran nivel de detalle en todos los escenarios.	
MÚSICA Y FX	8.5
Las voces podrían haber estado más trabajadas.	
CONTROL	9.5
Cómodo y sencillo, sin complicaciones.	
INNOVACIÓN	8.5
No rompe moldes pero el conjunto es mucho más que la suma de las partes.	
JUGABILIDAD	10
Una gran aventura que se merece la etiqueta de clásico.	



LO BUENO Y LO MALO

Personajes muy bien desarrollados. Narración alegre y desenfadada con un gran estilo.

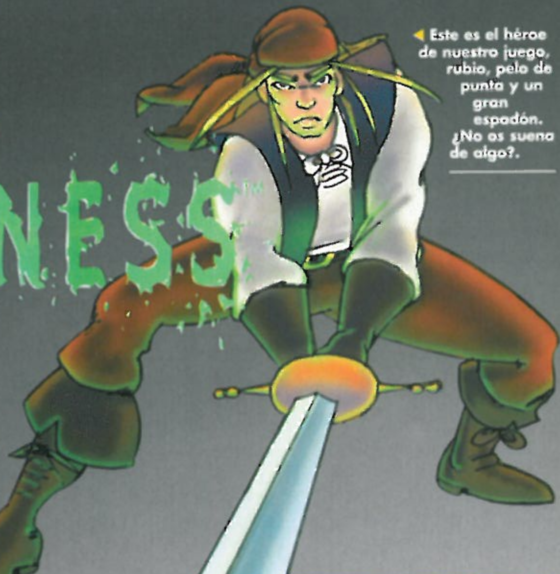
La velocidad de refresco de pantalla hace que viajar sea algo lento.

PUNTUACIÓN FINAL: 9

1 jugador | 2 CD

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Crave
Fecha de salida Disponible
Tipo Rol

SHADOW MADNESS



Este es el héroe de nuestro juego, rubio, pelo de punta y un gran espadón. ¿No os suena de algo?.

Hace falta algo más para romper el monopolio japonés en el rol

Cuando Crave anunció sus intenciones de crear su primer juego de rol para PlayStation desarrollado completamente en América, en vez de encargarlo una vez más a otro estudio japonés, nos pareció una iniciativa estupenda. En caso de que el juego tuviera éxito, serviría para abrir la puerta a que otros desarrolladores occidentales con talento probaran suerte con este género tan típicamente dominado por una auténtica avalancha de títulos de origen japonés, al menos en lo que a PlayStation se refiere. Con el lanzamiento de Shadow Madness, podemos al fin comprobar por nosotros mismos en qué consiste este primer intento de Crave. Aunque logra demostrar un cierto potencial, termina fallando en lo esencial, que es proporcionar una experiencia de juego completa y satisfactoria.

Como prácticamente cualquier aficionado al género sabe, un juego de rol es mucho más que la simple suma de sus partes, pero hay unas cuantas cualidades que siempre tendemos a esperar encontrarnos en un buen juego de rol: el argumento es un elemento de vital importancia, un motor de combate sólido y un grupo de personajes que resulte memorable.

De todos ellos, la historia es lo que Shadow Madness ha conseguido desarrollar mejor. Al principio del juego, nos veremos metidos en las botas de un joven llamado Stinger (aunque se nos permite cambiarle el nombre por el que nos dé la gana), cuyo pueblo queda misteriosamente destruido delante de sus propios ojos, así como el resto de la comarca. Vagando por las arrasadas tierras que rodean su hogar, se encuentra con otro par de personajes, que están en una situación similar a la suya: todas sus tierras están siendo progresivamente eliminadas del mapa por una misteriosa fuerza desconocida. Naturalmente, se convertirán en aliados y tendrán que viajar a nuevas tierras para tratar de averiguar qué es lo que está causando semejante

HABIA UNA VEZ...

La historia de Shadow Madness está llena de secuencias de vídeo hasta los topes, y es que los chicos de Craveyard querían demostrar lo mucho que sabían de estos temas



▲ Con todas estas secuencias, Crave esperaba poder ilustrar mejor la historia de Stinger y sus compañeros de viaje.



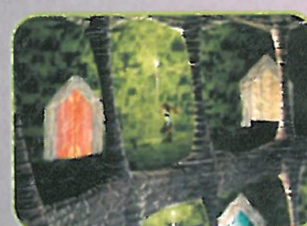
▲ El mundo de Shadow Madness incorpora vehículos futuristas que se supone que sirven para dar más complejidad a los entornos de juego.



▲ Los momentos más épicos de la historia, como este del inicio no, están nada mal gracias a las secuencias de vídeo.



▲ La interacción con otros personajes es un aspecto importante de la historia del juego.



▲ Buena parte del juego se emplea en tratar de averiguar la causa de la plaga y quién está detrás de toda la destrucción.



◄ La idea de los desarrolladores era que se pudiera interactuar y examinar cualquier objeto del juego, hasta las botellas o los libros de las estanterías.



▲ Cada zona del juego tiene un aspecto y diseño únicos y diferentes de los demás.



▲ Conviene explorar los extensísimos entornos del juego lo más completamente posible para no perdernos detalle.

SOCORRO...

El sistema de combate del juego está pensado para tratar de ser diferente y original, pero sólo consigue acabar con la paciencia de cualquiera.



▲ Para poder usar la magia o cualquier otro ataque tendremos que movernos por una serie de menús engorrosos.



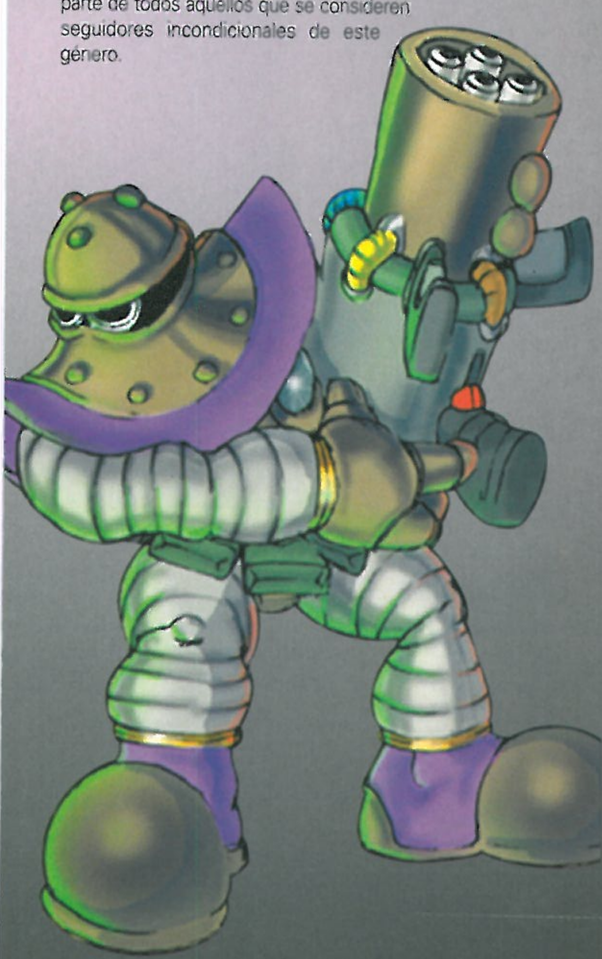
▲ La batalla se desarrolla en una mezcla de los típicos sistemas por turnos y elementos en tiempo real.

destrucción, además de la plaga de locura que suele seguir a dicha destrucción (que es, precisamente, la que da nombre al juego) y que transforma a los supervivientes en completos lunáticos temerosos de su propia sombra. Como puede verse por esta breve explicación, la historia es, en apariencia, de lo más típica en lo que al género fantástico se refiere (joven héroe que ha perdido a sus seres queridos emprende su misión de venganza y recoge aliados por el camino), sin embargo consiguen desarrollarla estupendamente y darle un buen tono que hace que sea mucho mejor de lo que pueda parecer por este corto resumen.

Por desgracia, aparte de varios elementos bastante imaginativos (una pantalla del mapa muy curiosa, unos buenos efectos y una estupenda música de fondo que sirve para reforzar en todo momento el tono de la historia), la línea argumental es el único elemento que puede realmente destacarse de este título. El sistema de combate no es estrictamente por turnos, y es muy similar al que tenía Final Fantasy VII, aunque sin el indicador de tiempo activo. Dependiendo del nivel de dificultad que escojamos, los enemigos pueden atacar a nuestro grupo en secuencias aleatorias y, si tenemos en cuenta los rápidos ataques de nuestros oponentes, tener que moverse por el engorroso sistema de menús durante una lucha es algo que raya en el masoquismo.

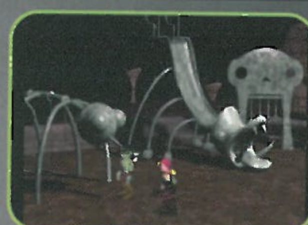
Más allá de lo que es el sistema de combate, la otra gran notable decepción de Shadow Madness es su diseño de personajes. Todos sus diseños parecen más bien bocetos para una posible serie de dibujos matinal que nunca llegó a realizarse, pero que, a la hora de ponerse a trabajar en este proyecto, alguien decidió que sería una pena no aprovecharlos. Y es que tienen un defecto imperdonable: no resultan lo suficientemente memorables como para dejar esa especial impresión que es tan importante en un buen juego de rol.

Por lo demás, y a pesar de todas sus carencias, podríamos decir que, para ser un primer intento, Crave ha dado un paso adelante que nos permite suponer que dispone del suficiente talento potencial para, en el futuro, demostrar que puede conseguir una estupenda historia acompañada de unos buenos personajes. Shadow Madness queda más bien como una especie de diamante en bruto, que se merece al menos un vistazo, aunque sea breve, por parte de todos aquellos que se consideren seguidores incondicionales de este género.





Aquí tenemos al trío protagonista de la historia: el niño novato, la chica con poderes mágicos y el musculitos. Si echáis un vistazo a la incubadora de Legend of Legaia, veréis que no se trata de una fórmula muy original.



Está claro que hay diseñadores que se pasan demasiadas horas seguidas trabajando. Algunos deberían tomarse un descanso antes de que se les vaya la olla.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	7
Los vídeos están bastante bien y los diseños de los escenarios también.	
MUSICA Y FX	7,5
La música ayuda a ambientar la historia y crear el clima de misterio.	
CONTROL	6,5
El sistema de menús es una pesadez.	
INNOVACION	7
Un intento de hacer un rol americano a la japonesa.	
JUGABILIDAD	7
Los roleros deberían echarle aunque sólo fuera un vistazo.	

Interes



LO BUENO Y LO MALO

- Una misión larga con muchas sub-misiones que superan las 40 horas de juego.
- Buenos diálogos y misterio bien construido.

- Un motor de combate poco intuitivo hace la lucha engorrosa.
- Pobres diseños de personajes.
- Detección de colisiones problemática.

PUNTUACIÓN FINAL: 7

1 jugador | 1x

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Sony CE

Fecha de salida Disponible
Tipo Acción

MediEvil 2

UN JUEGO PARA PERDER LA CABEZA

Después de una sorprendente primera parte que nos encantó a todos, Sir Daniel Fortesque vuelve a nuestra Playstation con nuevas aventuras. Tras haber derrotado al Brujo Zarok en Gallowmere en el siglo XIV, nuestro héroe entra en un largo descanso que se ve interrumpido de nuevo después de 5 siglos en el Londres de finales del XIX. En esta ocasión, otro malo llamado Lord Palethorn (mola el nombre, debe ser un Lord de "Pueblorn") se ha hecho con el típico cetro y libro de conjuros y ha resucitado a una cantidad enorme de zombis y otras criaturas que deambulan sin control alguno por los 17 niveles de los que consta el juego.
Lo que más nos ha agradado de esta nueva entrega es que no se han limitado a hacer el mismo juego con nuevas fases. Las novedades son muchas y entre ellas cabe destacar, por ejemplo, la gran variedad de nuevas armas que puede usar Dani; entre ellas una útil pistola de la que dispondremos desde prácticamente el inicio del juego. Se han incluído nuevos movimientos, como el de poder escalar paredes o uno que nos ha llamado poderosamente la atención y que ya os describíamos en nuestra Incubadora del mes pasado, nos estamos refiriendo , como no, a la posibilidad de quitarle la cabeza a Dani y colocarla en una de esas graciosas manos a lo Familia Addams que corretean por ahí, para poder acceder a zonas de otra manera inalcanzables. Esta opción aumenta la jugabilidad de manera notable, ya que te ofrecerá la oprtunidad de



▲ Los escenarios reflejan perfectamente el ambiente londinense de la época victoriana.

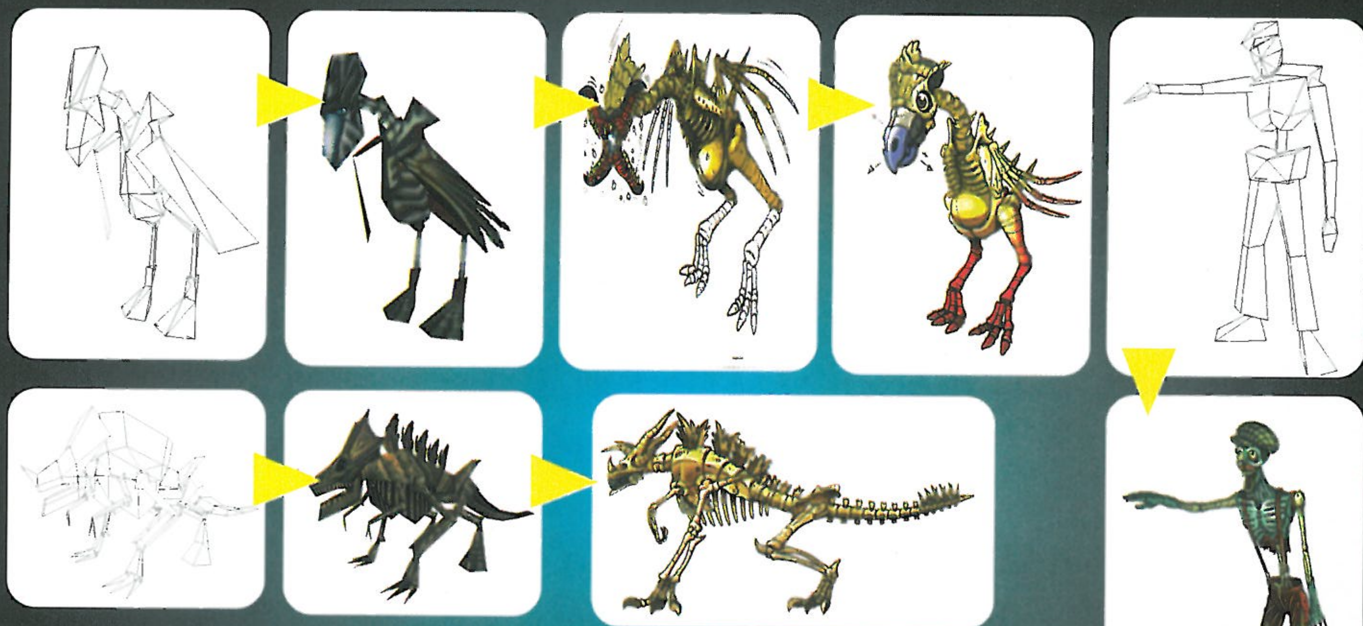


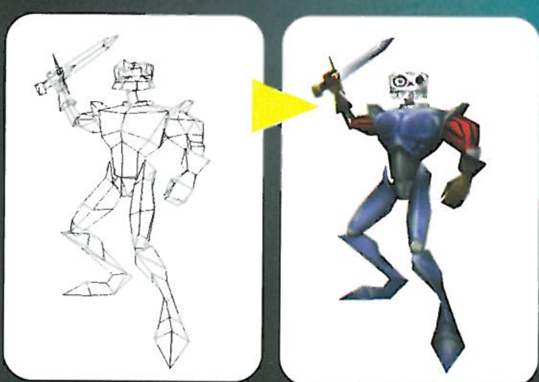
▲ Las dosis de imaginación son aún más altas que en la primera entrega.



▲ Una de las novedades que más nos ha gustado es la posibilidad de recorrer los escenarios con la cabeza de Dani acoplada a esa mano.

ASI SE HIZO PASO A PASO







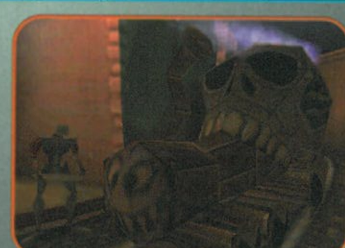
Aquí teneis una muestra de cómo se han ido desarrollando los personajes paso a paso. La imaginación de los programadores rebosa originalidad por los cuatro costados y se nota una cierta influencia de Tim Burton y sus criaturas de "Pesadilla antes de Navidad".



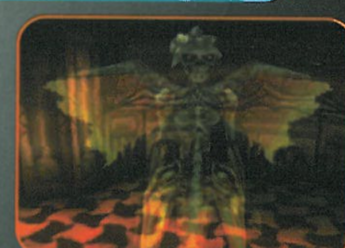
Los "bebesaurios" no son muy difíciles de liminar aunque sí son bastante pesaditos.



¿Ves? Ya sólo queda uno....



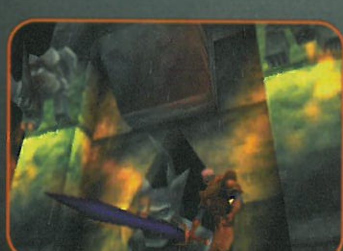
No te descuides, detrás de ese tren se encuentra un Cáliz de las Almas al que no podrás acceder hasta que tengas las necesarias.



Vete preparando porque aquí va a pasar algo gordo...



Las escenas de vídeo son de lo más lucinante del juego.



Esta sí que es la espada definitiva. Con ella no habrá malo que te dure un asalto.



Ese colega no parece tener muy buenas intenciones, por si acaso mantente alejado de su punto de mira.



A medida que avanzas las criaturas son más duras de roer aunque si vas consiguiendo todas las armas no será tan difícil eliminarlas.



El hacha y el mazo son armas demoledoras aunque muy lentas, úsalas sabiamente para sacarles todo su potencial.



Practica el tiro, es muy útil y cómodo para eliminar enemigos a distancia.



Como dejes que se acerquen tanto vas a tener problemas, mantén siempre una cierta distancia con tus enemigos.



La antorcha te será muy útil en las fase más oscuras. Cuando se apague acércala a cualquier llama y volverás a tener lu durante un tiempo.



Esos dos gordos se llevan el título de "Más plastas del juego" con sus trabucos.



Winston, el fantasma, nos será muy útil a lo largo de la aventura, nos informará y dará pistas sobre lo que tenemos que hacer.



Cuando la salud de Dani esté baja sitúalo en una de esas fuentes y se revitalizará por completo.



Ese monumento es un recuerdo de pasado. Rememora la victoria de Dani contr Zarok en Gallowmere del anterior título.

regresar a fases anteriores y acceder a nuevas partes del mapeado a las que antes no podías llegar porque Dani no cabía. Los puzzles ahora son mucho más lógicos de resolver, con lo que no te quedarás atascado tan fácilmente; por ejemplo te encontrarás en una situación delicada cuando llegues a la fase en la que un montón de vampiros te harán la vida imposible, ya que no puedes acabar con ellos. La manera de resolverlo es muy sencilla si piensas; ¿Qué es lo que más odian los vampiros?... pues la luz del sol; hazles que se expongan a esta y el problema estará solucionado, ¡genial!

La mecánica del juego sigue siendo muy similar al anterior, debes de conseguir llenar el cáliz de las almas para tener acceso a nuevas armas más potentes. Además en esta ocasión contarás con la ayuda de una serie de personajes, como el profesor o una momia muy juvenil que trae loquito al zumbado del profe. La gárgola que informaba a Dani de las misiones ha sido sustituída por un simpático fantasma-mayordomo llamado Winston, aunque este carece de ese humor tan ácido que caracterizaba a la histriónica informadora de la primera entrega.

Los gráficos siguen teniendo una calidad superior, los escenarios son alucinantes y más largos que en la anterior entrega. Lo único que sigue sin gustarnos mucho es el mareante movimiento de cámara que, en ocasiones, llega a despistar y complica bastante los saltos difíciles. El apartado de sonido es fantástico una vez más. La música acompaña en todo momento a la acción de tal manera que muchas veces te sentirás el protagonista de una peli. El doblaje al castellano no es de los mejores que hemos oído aunque, en honor a la verdad, hay que decir que los hemos oído peores. Una cosa que no nos ha gustado mucho es la voz que le han puesto a Dani; quedaba mucho más gracioso cuando sólo mascullaba sonidos guturales y nos los traducían con los subtítulos.

Sin duda alguna Sony nos ha vuelto a sorprender con una maravillosa secuela de un maravilloso juego. No hay nada igual en Playstation en su género y de momento parece que no lo habrá.

Divertido, con un gran sentido del humor, superjugable y un montón de adjetivos más que se nos ocurren para un juego que no debe faltar en tu colección. No queremos ni imaginarnos de lo que pueden ser capaces de hacer con un futuro Medievil con las capacidades de la PS2; puede ser la caña.



Ese pesado revivirá a los zombis hasta que acabes con él.

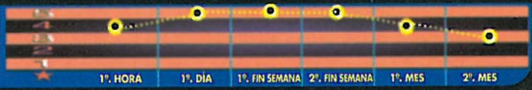


Este esqueleto de triceratops es el prime jefe del juego, su punto débil se encuentr detrás de la cabeza. Ingéniatelas par acabar con él, nosotros ya te hemos dad una pista.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,5
Siguen siendo tan buenos o mejores que los del primero.	
MÚSICA Y FX	9,5
Siguen siendo tan buenos o mejores que los del primero.	
CONTROL	8
Siguen siendo tan buenos o mejores que los del primero.	
INNOVACIÓN	8,5
Siguen siendo tan buenos o mejores que los del primero.	
JUGABILIDAD	10
Siguen siendo tan buenos o mejores que los del primero.	

Interes



LO BUENO Y LO MALO

Nuevos movimientos y armas. Música de alucine. Doblaje al castellano. La mano con la cabeza de Dani.

La cámara hace que a veces sea un lío manejar al personaje. Que Dani hable, molaba más cuando emitía sonidos guturales.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,1

Cool Boarders 4

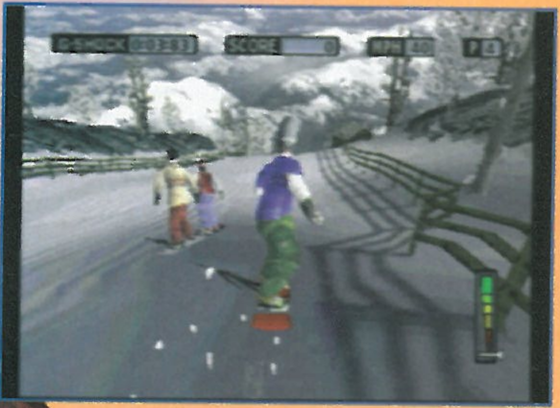
OTRA VEZ EN LA NIEVE

Hay gente a la que le encanta eso de estar sacando constantemente secuelas de sus productos más populares al mercado. Comprendemos que no todos los días se le ocurre a uno una idea genial para un juego, y, cuando se consigue una iluminación de esas, hay que aprovecharla. Estas continuaciones no son, por tanto, algo de por sí malo, ni tampoco es precisamente exclusivo del mercado de los videojuegos (¿quién no está harto ya de tantas continuaciones como tienen todas las series de películas de terror? ¿es que ese dichoso Jason no nos va a hacer el favor de quedarse muerto de una vez?). Tampoco es exclusivo de una sóla casa de juegos, aunque algunos abusan más que otros de la fórmula. Pero, como decimos, eso no es necesariamente malo. Si no fuera por ello, no habríamos llegado a ver Final Fantasy VII, ni tampoco el FFVIII, naturalmente. En los juegos deportivos, la cosa es diferente. Ahí no hay nuevas historias que valgan, ni nuevas misiones, ni nada de ese tipo. Y, sin embargo, muchos buscan una u otra excusa para sacar una nueva entrega cada año. En muchos de los deportes de equipo esa excusa es simplemente la actualización de plantillas, o de las escuderías, o lo que sea. Estamos de acuerdo en que nadie puede negar el progreso realizado desde el primer FIFA hasta este último FIFA 2000, aunque ese progreso no haya sido ni mucho menos constante y uniforme (vamos, que alguno de los años se podrían haber ahorrado la molestia de sacar la correspondiente entrega). En el caso que nos ocupa, hay que reconocer que es uno de esos en que la entrega que corresponde a este año no está tan mal, aunque se juegue de forma prácticamente idéntica al último Cool Boarders. De hecho, se puede decir que se trata realmente de la segunda entrega del mismo estudio de desarrollo, Idol Minds, que ya se encargó de que la serie mejorara drásticamente con respecto a las otras dos partes anteriores, realizadas ambas por Uep Systems. Como sus predecesores, este juego es ante todo un arcade de snowboard, aunque se han realizado unas cuantas mejoras que lo convierten en el mejor de la serie, aunque no con tanta diferencia como quisiéramos.

Gráficamente, el juego es más o menos idéntico al del año anterior, constituyendo la mayor y más notable diferencia la inclusión de capas de nieve en polvo de cierta profundidad, en las que nuestro personaje se puede hundir hasta cierta altura (la rodilla). Es desde luego un efecto que queda muy bien y que proporciona un cierto elemento estratégico al juego. Las nuevas pistas parecen más largas y más curradas y consiguen dar una mayor sensación de que realmente nos estemos deslizando por la ladera de una montaña. También hay muchos atajos a encontrar que suponen un mayor aliciente para probar las pistas una y otra vez, y se ha aumentado en gran medida el número de puntos de salto y las oportunidades de deslizarse por barandillas. Hay una mayor variedad de piruetas y acrobacias y ahora podemos manipular los agarres de la tabla. En resumen, que se pueden hacer bastantes más cosas, pero, en general, nos dejan con la sensación de que los trucos podrían haberse mejorado para resultar más espectaculares. Incluso podríamos decir que el control, de algún modo, parece algo más incómodo que el del anterior Cool Boarders, aunque, eso sí, el uso del stick analógico se agradece bastante.

Podría decirse que la incorporación más importante, la que 989 considera la estrella de esta entrega, son los 16 profesionales de la vida real que la compañía ha logrado incluir en el juego. También ha aumentado notablemente la cantidad de equipamiento real, de forma que ahora incluye licencias de fabricantes como Burton, K2, Salomon, Santa Cruz o M3, entre otros. También podemos crear nuestro propio personaje, con su propia tabla, con estilo de indumentaria y cuerpo personalizados según el gusto particular del jugador, además de tener la posibilidad de definir la gama de colores y el dibujo de nuestra tabla.

La modalidad para cuatro jugadores es una de las mayores decepciones, ya que por mucho que se diga que es para cuatro, en realidad no podrán competir más de dos a la vez, y encima siempre tenemos que vamos al half-pipe, tenemos que hacerlo solos. No existe realmente una modalidad de pantalla dividida para cuatro jugadores.



▶ No tengas piedad con tus contrincantes. Ellos son profesionales y saben lo que hacen mejor que tú.



▲ El efecto de la nieve en polvo es casi de lo más destacable de las novedades del juego.



▲ Naturalmente, si los profesionales son demasiado para ti siempre puedes pillar a algún pardillo para jugar en modo pantalla dividida.



◀ En el Halfpipe dispondremos de un tiempo limitado para realizar todas las acrobacias que podamos y conseguir el mayor número de puntos posible.



▲ En esta ocasión se ha puesto algo más de énfasis en el tema de las acrobacias tratando de buscar una mayor espectacularidad.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	7	Similares a los de la tercera entrega.
MÚSICA Y FX	7	Para el público al que va dirigido se podían haber estirado algo más.
CONTROL	7	Normalito sin más, aunque es de lo mejor que tiene.
INNOVACIÓN	6	No han añadido nada destacable que justifique una cuarta entrega.
JUGABILIDAD	7	Menos mal que están los eventos especiales.

Interes



LO BUENO Y LO MALO

▲ Los eventos especiales contribuyen a mejorar el nivel de diversión del juego. Más acrobacias y lugares donde probarlas. Personajes reales.

▼ Los gráficos podrían haber sido mejores. Es una pena pero el juego es casi el mismo que el anterios.

PUNTUACIÓN FINAL: 6,8

1 6 2 jugadores 1x

Distribuidor Electronics Arts
Desarrollador EA Sports

Fecha de salida Disponible
Tipo Deportes/Golf

CyberTiger

UN JUEGO DE GOLF UN TANTO ESPECIAL

A pesar del reciente aumento de popularidad, el ritmo lento del golf ha supuesto que siga siendo considerado generalmente como un deporte para los mayores (por no decir directamente viejos). Sin embargo, como pasa con muchas otras cosas, como las carreras de coches, el golf es una de esas actividades que resulta infinitamente más divertida cuando nos vemos personalmente metidos en la acción. Además, títulos como Everybody's Golf han demostrado que los juegos basados en este deporte no tienen que ser necesariamente una simulación 100% exacta y fiel para atraer a los jugadores. Electronic Arts ha tomado buena nota de ello y, de la mano del hombre responsable por sí mismo de aumentar el interés y la audiencia de esta actividad, permitiendo que salga de su reducido núcleo de fieles seguidores, para entrar en los hogares de medio mundo: Tiger Woods, que ha conseguido algo que parecía impensable hace sólo unas temporadas, crear una superestrella de un deporte tan minoritario como éste. Aquí en nuestro país también nos hemos hecho nuestras ilusiones con "El Niño", y el golf también está pasando por un buen momento. El futuro promete ser interesante con los posibles duelos entre ambos deportistas. Pero el caso es que Tiger ya va por su segunda incursión en el mundo de los videojuegos. Esta segunda intentona se supone que va dirigida a una audiencia más joven, y a los más primerizos, que no se hayan enfrentado nunca a un palo de golf, por lo que elimina buena parte de los elementos que acaban convirtiendo este deporte en uno de los más frustrantes del mundo. Su principal problema, sin embargo, es que se queda más bien corto en lo que se refiere a su apartado visual. Los swings y otros movimientos característicos de los personajes no están mal, pero las texturas son demasiado planas y simples (búnkers, etc.) y hay algunos sprites de fondos 2D de los que es mejor no hablar. No estamos muy seguros del motivo que justifique que los juegos dirigidos a un público más joven no estén, por lo general, nada trabajados en su aspecto gráfico, como ha ocurrido con otros que hemos analizado últimamente, se ve que más de uno se toma demasiado literalmente eso de que los más pequeños se chupen el dedo.

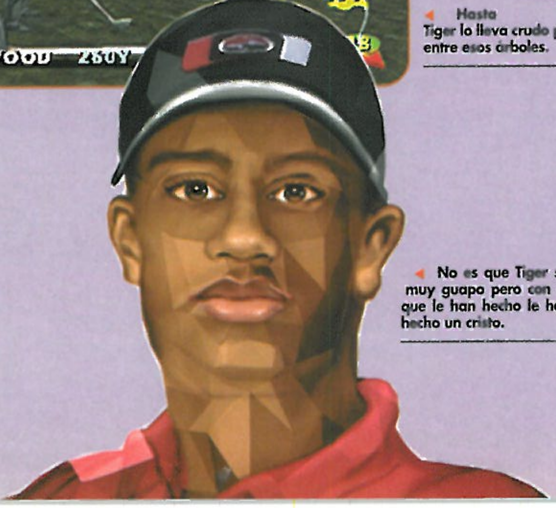
Aun así, resulta bastante fácil meterse meterse en el juego, y la tendencia de la bola a quedarse 'pegada' a muchas superficies, en vez de botar, contribuye a que sea más fácil de jugar que otros de su género, haciéndolo mucho más accesible para el público en general. Además, si se apunta bien con el putt (el golpe final para que la pelota entre en el hoyo), nunca nos pasaremos del hoyo: la pelota parece caer directamente, sin importar la fuerza con que golpeemos y la velocidad (aunque sea excesiva) que le diéramos. Podemos escoger entre un sistema de control del swing más sencillo de 3 pulsaciones, y otro más sutil por medio del stick analógico. El control analógico del palo está muy bien (aunque pueda resultar algo difícil hacerse con el manejo cuando tenemos que dar un golpe de precisión).

Disponemos de ¿cinco? recorridos diferentes, todos ellos basados en otros tantos recorridos reales del PGA. Hay golfistas tanto adultos como niños, para que haya a gusto de todos. Los samples de voz de Tiger resultarán estupendos para aquellos a los que el chico les caiga bien (y, si no le soportáis, siempre podréis desactivarlos) y también hay comentarios del público y sonidos de ambiente que contribuyen a crear una buena atmósfera. Algunos son divertidos, aunque a veces no resulten muy apropiados (comentarios sobre un birdie cuando acabas de lograr un par, o lo bien que hemos dado cierto golpe, cuando hemos acabado detrás de un árbol). El juego mantiene en todo momento un tono bastante ligero, que hay que tomarse con buen humor (los que pretendan tomárselo en serio, será mejor que se lo piensen dos veces). El uso de la cámara después de dar cada golpe está muy conseguido. El efecto general es muy similar al de los programas de televisión, lo que, unido a la posibilidad de usar ocho tipos diferentes de bolas potenciadas con efectos de lo más variados, y también los palos potenciados, además del 'Tiger Control', da como resultado un paseo bastante entretenido por los greens, con bastantes similitudes a Hot Shots, en un tono muy desenfadado.





Hasta Tiger lo lleva crudo para salir de entre esos árboles.



No es que Tiger sea un tío muy guapo pero con ese lifting que le han hecho le han dejado hecho un cristo.

ANALIZADOR ★ PSM

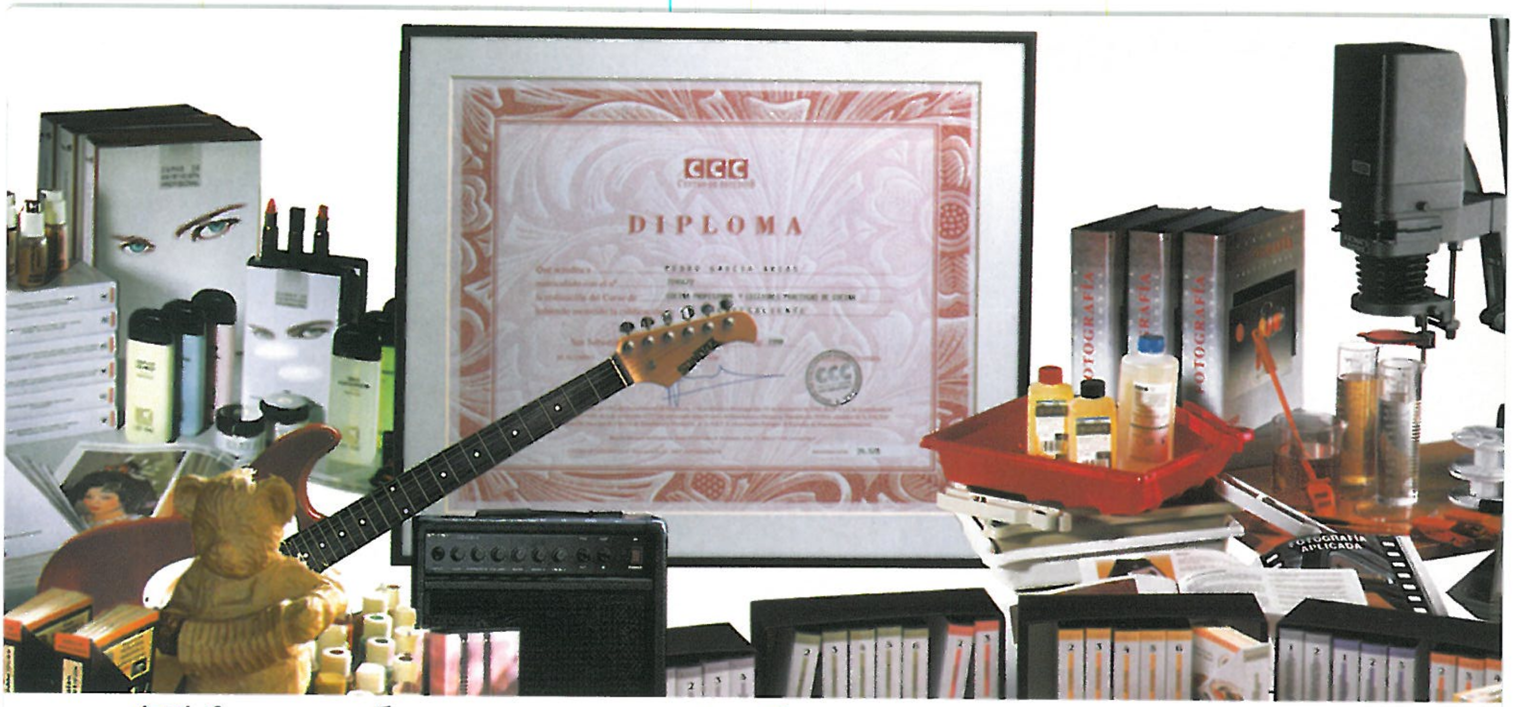
Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	7	Se queda demasiado corto en este apartado.
MÚSICA Y FX	7	Los comentarios son entretenidos, aunque no siempre acertados.
CONTROL	8	Buen control analógico, aunque pueda resultar algo complicado a veces.
INNOVACIÓN	6	Sigue la línea de Everybody's Golf.
JUGABILIDAD	8	Una forma rápida y sencilla de tomar contacto con el mundo del golf.

Interés: 1ª HORA · 1º DÍA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

- ▲ Los power-ups son divertidos y gustarán a los más jóvenes.
- ▼ La física de la bola puede resultar algo cuestionable. Manejarse por los greens puede resultar algo confuso.

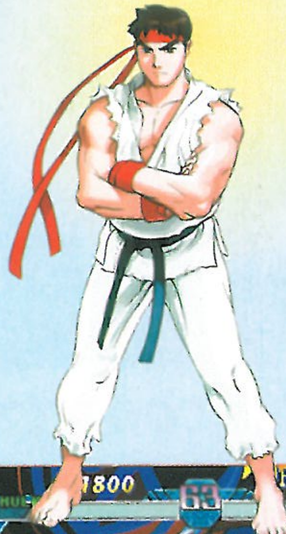
PUNTUACIÓN FINAL: 7,2


CCC
DIPLOMA
FOTOGRAFÍA
FOTOGRAFÍA APLICADA



LOS HEROES DE CAPCOM VUELVEN AL CANDELABRO





Marvel vs. Capcom, el más popular de los títulos vs. de Capcom, llega por fin a la PlayStation y en un estado de forma casi perfecto. El juego cuenta nada menos que con 15 personajes seleccionables desde un primer momento para luchar, algunos de los cuales regresan de antiguos títulos de Street Fighter y otros están sacados del archivo de juegos clásicos de Capcom, que no es que sea precisamente escaso. Junto con el siempre popular y aparentemente inmortal Mega Man, nos encontramos con gente como Captain Commando, Strider Hiryu o Jin (de Cyberbots) que hacen su gran debut en esta ocasión. Todo ello supone uno de los más variados e interesantes grupos de luchadores de todos los juegos de lucha.



En lo que se refiere a las conversiones de recreativas, Marvel vs. Capcom es de lo mejor que se puede encontrar uno en la Play. Los sprites de los personajes están perfectamente hechos, para ser sprites, claro, y están bastante bien animados. Los movimientos especiales son fáciles de ejecutar y el juego se mueve a una velocidad impresionante. Sólo tenemos dos problemas: la falta de un auténtico modo tag-team y la cantidad un poco excesiva de "efectos especiales". A pesar del hecho de que la PlayStation no puede manejar el cambio de personajes en mitad de un combate, que es el tema en el que, al fin y al cabo, se basa el modo tag-team, Capcom se empeña en seguir sacando juegos que se basan en ese sistema de lucha. Vale, admitimos que el Modo Crossover nos permite jugar de forma similar a como se hace en la recreativa, pero sólo si te enfrentas exactamente a los mismos personajes que estás usando. Otro detalle que ya comentábamos antes es el tema del exceso de "efectos especiales". Y es que, a base de añadir tantos zooms, flashes, y demás efectos dramáticos a prácticamente cualquier ataque que se efectúe, Capcom ha conseguido que el juego resulte más confuso de lo que realmente debería. Por el lado positivo, podemos decir que, a pesar de tanta lucecita y tanta historia, la velocidad no baja prácticamente en ningún momento.

Podría decirse que Marvel vs. Capcom es, fácilmente, el más complejo de toda la serie de títulos versus, aunque, teniendo en cuenta el nivel de profundidad de este tipo de juego, tampoco es que eso sea un gran logro, pero, en fin, ya es algo digno de reseñarse. De hecho, la incorporación de varios tipos nuevos de ataques en equipo y movimientos especiales ayuda a que este título de Street Fighter consiga los suficientes extras como para hacer que merezca la pena probarlo. Aun así, el tema de los sprites, con tanto juego de lucha en 3D como ya hay, empieza a oler un poquito, y diríamos que va siendo hora de que los chicos de Capcom vayan pensando en un nuevo enfoque para la serie. No importa lo incondicional o fanático que seas de la serie, están llegando a un punto en que empiezan a resultar simplemente más de lo mismo. Como dice la vieja máxima ¡RENOVARSE O MORIR!





Los sprites son muy claros y están muy bien animados, aunque ya los tengamos más que vistos.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	8	Sprites detallados y bien animados.
MÚSICA Y FX	7	Al mismo nivel que los anteriores de la saga.
CONTROL	9	Buena respuesta de los controles y reacción instantánea de los personajes.
INNOVACIÓN	4	La fórmula ya empieza a oler un poquito.
JUGABILIDAD	6	Para los incondicionales de la saga.



LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno:
- Buena variedad de personajes
- La velocidad no baja prácticamente en ningún momento

Lo malo:
- No se puede hablar de mucha innovación que digamos
- Se echa en falta una auténtica modalidad de tag-team

PUNTUACIÓN FINAL: 6,8

ARMY MEN™ AIR ATTACK™

EL DULCE OLOR A PLASTICO QUEMADO

Sarge y sus muchachos del ejército verde vuelven a la carga para darnos otra buena dosis de parodia de los soldados de juguete con Army Men: Air Attack. Ahora la guerra se librará desde el aire, para lo cual se ha creado a un nuevo personaje: el Capitán, que se encargará de pilotar los helicópteros que tendremos ocasión de manejar a lo largo del juego, con la ayuda de cualquiera de los copilotos que escojamos y acompañarle en sus misiones para librar al mundo del azote del ejército ocre.

La acción se desarrolla a lo largo de una serie de misiones que tendremos que cumplir, al más puro estilo de la serie Strike de Electronic Arts, aunque es mucho más que una simple actualización de la fórmula. Para empezar, hay una variedad excelente en los objetivos a cumplir en cada una de las misiones, con una estupenda mezcla entre objetivos más o menos de cachondeo, como corresponde al tono general de la serie, como, por ejemplo, recuperar un OVNI de juguete que el enemigo pretende usar como arma secreta, o proteger a un osito de peluche que desciende corriente abajo por un río, mientras el ejército ocre hará lo posible por capturarlo o hundirlo en las "profundidades". En una de las primeras, tendremos que escoltar un tren de juguete que lleva suministros a una de las bases, y despejar las vías de los obstáculos que se vaya encontrando, como manzanas a medio comer, o basura tirada por los humanos (si es que somos unos cerdos). En otra tendremos que salvar al pobre Sarge antes de que acabe fundido por el acoso de una gigantesca lupa. Y todas ellas se desarrollan en varios escenarios diferentes (la playa, el jardín o la nieve, entre otros), bajo distintas condiciones climatológicas (aunque, como ocurre en tantos otros juegos, este último es un detalle que tampoco influye notablemente en el desarrollo de la misión concreta).

Todas las misiones se ven animadas desde la misma presentación por una serie de escenas que sirven para darle un gran sentido de continuidad,



▲ Este helicóptero de doble hélice puede que tenga un buen blindaje pero es demasiado lento.



▲ La modalidad para dos jugadores es muy divertida, no os la podéis perder.



▲ Tened cuidado al entrar disparando en una base enemiga, esa caja de cohetes del fondo podría explotar en cualquier momento.



▲ El ejército ocre ha establecido su base en medio de los restos de un picnic humano.

para que parezca que tenga una cierta trama o historia, en vez de limitarnos a liarnos a tiros con todo lo que se mueva. Así, al principio podremos ver una introducción al más puro estilo de los noticiarios que se proyectaban en los cines antes de las películas en América, durante la segunda guerra mundial, con la amenaza ocre cerniéndose sobre las fronteras verdes, hasta que, al fin, el malvado general Plestro se decide a iniciar la guerra y, naturalmente, el ejército verde se defenderá con uñas y dientes, con nuestros héroes a la cabeza. Cada vez que superamos una misión veremos la primera plana de unos periódicos de mentira que comentan nuestras hazañas y las consecuencias que nuestros éxitos tienen en la guerra de plástico, mientras que, cuando fallamos, veremos los titulares que reflejan ese fracaso. Todo eso contribuye a dar una cierta sensación de estar realizando una campaña estructurada, a la vez que nos anima a seguir avanzado por las cada vez más difíciles misiones que nos encomiendan.

Hablando de la dificultad de las misiones, aunque empiezan siendo bastante sencillitas, el nivel va subiendo y, a partir de la octava o así, la cosa se volverá bastante caótica, hasta llegar al desmadre en la última misión. Aún así, eso no significa que cada misión es más difícil que la anterior, ya que hay algunas que son particularmente complicadas y, cuando llegamos a la siguiente, podemos respirar tranquilos (de hecho, seguro que más de uno pensará "¿y esto es todo? Con lo difícil que era la anterior"), aunque los más viciadillos del género se quedarán encantados al poder desahogarse a gusto en esas misiones especialmente alocadas (nada como una buena ensalada de tiros para descargar adrenalina, sobre todo cuando logramos cumplir todos los objetivos y, además, no dejamos un solo enemigo de una pieza, algo casi imposible en algunas misiones).

Tampoco tendremos que preocuparnos demasiado por la dificultad ya que nunca alcanza niveles insuperables. Por si fuera poco, aunque nos derriben, dispondremos de una oportunidad más de continuar la misión en el punto en que nos hemos quedado, pero sólo una. Si volvemos a caer, tendremos que reiniciar la misión, aunque no todo el juego.

Y podremos volver a intentarlo tantas veces como queramos, de forma que, aunque nos quedemos atascados en una misión, no habrá problema en volver a jugarla hasta que logremos pasárnosla, algo que se agradece. Además, disponemos de dos sistemas para no perder nuestros progresos si tenemos que dejar en algún momento el juego. Por un lado, tenemos la opción más típica: guardar la partida en nuestra tarjeta de memoria cada vez que terminamos una misión (pero sólo al terminarlas). Por otro lado, existe un sistema de contraseñas mediante el cual, cada vez que completamos una misión, nos darán la contraseña (que se introduce en la pantalla que sirve específicamente para eso) que nos permitirá continuar directamente en el futuro en ese punto en que nos hemos quedado.

El sencillo sistema de control permite hacerse rápidamente con los mandos de nuestro helicóptero y, con un poco de práctica, podremos concentrarnos en lo que más nos interesa: hacer saltar por los aires todo lo que podamos, y hacer auténticas virguerías eliminando a varios enemigos a la vez lanzando misiles buscadores a unos mientras descargamos nuestra ametralladora contra otros y sin que apenas nos hagan saltar una mínima esquirla de plástico.

Cuando al fin nos ponemos manos a la obra, nos veremos metidos en un brillante mundo poligonal, que nos recuerda el estilo de "Cariño, he encogido a los niños", en que todo se ve del tamaño relativo de nuestros diminutos protagonistas, y así, un simple abejorro al que molestemos durante nuestro vuelo, puede convertirse en una amenaza para nuestra supervivencia (tampoco muy grave, la verdad), o unas hormigas hambrientas pueden arrasar nuestra base en busca de algo de comida que llevarse a casa. Todo en el juego guarda un tono similar, incluso, como hemos comentado antes, los objetivos de las misiones. Los ocres intentarán maniobras tales como realizar experimentos con insectos para convertirlos en peligrosas máquinas de matar, o aprovechar los aspersores de los jardines para tratar de ahogarnos, y tendremos que librar peligrosas batallas entre los restos de un picnic, con mantelito hortera a juego y todo. Menos mal que para hacer frente a todo eso dispondremos de un buen arsenal de misiles normales, misiles dirigidos, misiles swarm, mortíferos rayos láser y nuestra fiel e inagotable ametralladora. Además, en algunas misiones, contaremos con cierto apoyo de otras unidades un tanto especiales (por ejemplo, en una de las misiones en la nieve nos ayudará el osito de peluche que salvamos en la misión anterior). Y, por si eso fuera poco, podemos utilizar nuestra cuerda de enganche no sólo para recoger munición y los típicos extras de invulnerabilidad o reponer energía, sino también para recoger los objetos de nuestro entorno y usarlos de forma contundente contra nuestro enemigo (ah, la satisfacción de aplastar los tanques enemigos soltándoles un buen pedrusco encima). Quizá el principal problema a nivel gráfico, a pesar del nivel de detalle alcanzado en vehículos, soldados y objetos tirados por el campo de batalla, sea el típico que suelen tener los juegos 3D, los bailes de polígonos, esos dichosos efectos de "clipping" que parecen casi inevitables. A veces ocurre que hay tal cantidad de cosas ocurriendo al mismo tiempo en pantalla, con tropecientos enemigos atacándonos, nosotros defendiéndonos lanzando una andanada tras otra de misiles, y el



▲ Estas armas del ejército ocre son más potentes que sus unidades móviles, pero no es difícil aprender a esquivarlas.



▲ La nieve es sólo uno de la media docena de escenarios diferentes que hay en el juego.



▲ Nuestras unidades están siendo atacadas por el enemigo. Adivinad quién tendrá que acudir al rescate.

resto de nuestro ejército lanzándose en nuestro apoyo, que la velocidad se ve perjudicada, y avanzamos un poco a trompicones, aunque, la verdad, en momentos como esos, ese suele ser el menor de nuestros problemas hasta que consigamos despejar la pantalla, y es algo que se aprecia más al ver a otro jugar que cuando lo hacemos nosotros personalmente (como decimos, estamos demasiado ocupados para preocuparnos por eso).

Las tácticas y estrategias entrarán en juego de dos formas. Primero, como tenemos varias armas a nuestra disposición, es importante saber lo que hace cada una y aprender a usarlas con los enemigos adecuados (misiles dirigibles contra objetivos móviles, misiles no dirigibles contra objetivos fijos y toda esa historia). En segundo lugar, lanzarnos disparando a ciegas contra las fuerzas ocres no es una buena estrategia, y el resultado más probable es que acaben con nosotros sin compasión en los primeros segundos de la misión. De hecho, aprovechando la posibilidad de jugar cada misión tantas veces como queramos, resulta aconsejable desperdiciar un primer intento dándonos un paseo para ver cómo es el escenario y dónde están colocadas las unidades enemigas para, una vez organizado un plan de ataque (o defensa si es lo que nos corresponde hacer en esa misión), lanzarnos a todo trapo contra el enemigo.

En resumen, Air Attack es un entretenidísimo arcade de los que engancha desde la primera misión, engañosamente simple, que saca buen provecho del tono más o menos jocoso de la serie para meternos en todo tipo de situaciones de las que tendremos que salir haciendo uso no sólo de nuestras habilidades con el mando, sino también de un par de neuronas más que de costumbre en los típicos matamarcianos. La principal pega que se le puede poner es que se hace demasiado corto. Nos deja completamente con ganas de más misiones.

VARIEDAD DE MISIONES



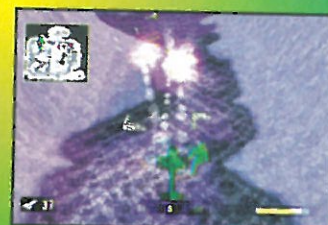
▲ En esta misión tendremos que escoltar ese tren rojo cargado de suministros para nuestras tropas.



▲ Aquí tendremos que rescatar a Sarge y unos científicos antes de que acaben fundidos por culpa de una lupa gigante.



▲ Con la ayuda de un osito de peluche desbocado, tendremos que devolver la energía a nuestras estaciones de radar.



▲ Tendremos que ayudar a Sarge y sus muchachos para que lleguen hasta el jeep que les permitirá volver a salvo a la base.



▲ Los misiles swarm nos resultarán fundamentales para acabar con determinadas bases enemigas. No dudéis en usarlos siempre que os veáis rodeados.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	Se le perdonan los fallos de clipping por el resto de los detalles de los escenarios.	8,5
MÚSICA Y FX	Lo mejor, que lo hayan doblado, lo peor, que suene a dibujos malos.	7,5
CONTROL	En cuanto nos hagamos con los mandos seremos los reyes del aire.	9
INNOVACIÓN	A pesar del parecido con la serie Strike, añade muchos más elementos.	8
JUGABILIDAD	Estupenda combinación de ensalada de tiros con elementos tácticos.	9,5

Interés



LO BUENO Y LO MALO

▲ Divertidos y variados objetivos logran mantener el interés. Buen sistema de mapeado. Tiene los suficientes elementos tácticos para su género.

▼ Desigual nivel de dificultad. Velocidad de refresco algo baja en ocasiones. ¡Es demasiado corto!

PUNTUACIÓN FINAL: 8,5

1 6 8 jugadores 1x
Distribuidor Konami
Desarrollador Konami
Fecha de salida Disponible
Tipo Konami
Mayo 2000

Llega la evolución de Konami

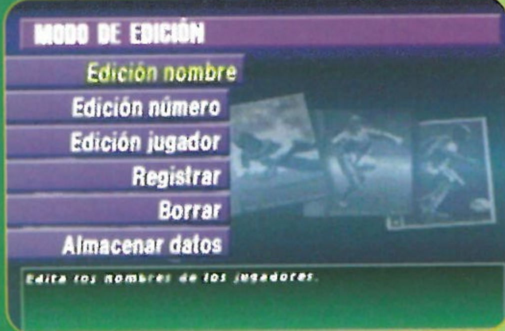
Una vez más, se nos presenta el debate entre cuál es el mejor juego de fútbol, con la aparición de esta nueva entrega de la saga ISS, que Konami ha lanzado al mercado recientemente. El nuevo título viene cargado de sorpresas, y hará las delicias de los que buscan simuladores de fútbol en los que hay que "currárselo".



▲ Mira que remate de cabeza, más de un equipo daría en estos momentos cualquier cosa por que ese jugador jugara con ellos

ISS Pro Evolution mantiene la excelente jugabilidad que ha caracterizado a sus antecesores, y nos muestra un fútbol que se acerca al realismo de manera impresionante. Las jugadas son elaboradas, y hay que buscar huecos para lograr oportunidades de gol. A diferencia de otros títulos de este género, en la que el balón se mueve como si tuviera imán, en ISS debemos calcular con precisión la distancia a la que queremos mandar un pase, o la fuerza con la que queremos disparar a puerta. Los controles son sencillos, y no es necesario volverse loco para realizar todas las opciones que nos permite el juego. Si bien las posibilidades de regates son mucho más reducidas que en FIFA, las combinaciones de pases para destrozar a las defensas rivales abren paso a una imaginación futbolera que firmaría el mismísimo Raúl. Paredes, pases en profundidad, centros milimetrados al área..., y luego un disparo certero y ajustado son la fórmula más eficaz para "machacar" a todos nuestros rivales.

Los gráficos son magníficos y se demuestra de manera impecable a la hora de las repeticiones, en las que podemos apreciar con detalle esa jugada de ensueño que acabamos de realizar. Además se han incluido unas animaciones estupendas, que le dan todavía más realismo al título; alguna nos ha dejado con la sonrisa en la boca, como ver a nuestro jugador no celebrar un gol porque nuestro equipo pierde de goleada, o cómo recoge el balón de la red rival rápidamente cuando el marcador esta ajustado y estamos cerca del minuto 90.



◄ Como no viene el nombre original de los jugadores, disponemos de un menú para poder cambiarlos por los que nosotros queramos.

En cuanto a las opciones tácticas, ISS también presenta importantes mejoras, y podemos configurar nuestro equipo en casi todos los aspectos. Sin llegar a la complejidad de la libreta de Van Gaal, podemos darle a un jugador un carácter ofensivo, pedirle que defienda como mejor nos convenga, o colocarle exactamente donde queremos. Por supuesto, también tenemos unas tácticas aplicables a todo el equipo, de forma que podremos irnos todos al ataque, penetrar por las bandas, provocar el fuera de juego, y unas cuantas opciones más, que pueden desequilibrar el partido en cualquier momento. Debemos elegir a nuestros tiradores de faltas, córners y penaltis, y con un poco de práctica (bueno, más bien, mucha práctica), podemos llegar a meter esas fantásticas faltas que consigue el "chico picante": David Beckham.



▲ Los mandos no son muy complicados, lo que te permite hacer chuladas como esta.

Tenemos 22 jugadores para hacer nuestra alineación, y deberemos ir haciendo cambios porque los jugadores se cansarán a lo largo del partido (por cierto, en el juego ¡Anelka no da problemas!). Sinceramente, es un juego que requiere sus horas de práctica, y el nivel difícil resulta verdaderamente complicado, pero para aquellos que gustan de grandes retos y emociones, este título no puede faltar en la colección.



▼ Puedes ver las copas que has ganado en tu vitrina. Sólo te podrás considerar un buen jugador cuando la tengas repleta.

Sin embargo, y para sacarle algún "punto negro" a este juego, vuelve a fallar en los dos aspectos en los que ya cojeaba su antecesor: nos referimos lógicamente a los nombres de los jugadores y al sonido.

Por los malditos problemas de licencias, el juego no posee los nombres verdaderos de los jugadores; así encontramos a Luis Enroque o Rahul. Como veis, en la mayoría de los nombres, tan solo se trata de una letra, así que resulta muy fácil saber de quien se trata para modificarlo. Aún así, los jugadores se corresponden con su nombre falso, de forma que dedicándole una horita, enseguida ten-

dremos el juego completamente actualizado, gracias al completo editor de jugadores. Este nos permite, además de fijar los nombres y números de los jugadores, editar al completo su aspecto y sus características de juego (incluso podemos poner guapo a Iván Campo o ponerle las botas rojas a Morientes). Por cierto, el juego nos permite cargar la base de datos de ISS Pro 98', por lo que aquellos que os hayáis trabajado ya la anterior saga ahorraréis bastante tiempo. Los parámetros de los jugadores no están demasiado bien fijados, ya que siguen considerando a Ronaldo como el mejor del mundo, pero nosotros también podremos modificar este aspecto, y hacerlo así todavía más real si cabe.

El juego pierde bastante puntuación por culpa de su sonido. El ambiente dentro del partido es de lo más normalito, pero donde verdaderamente cojea es en el comentarista, que deja bastante que desear con respecto a juegos como FIFA o Primera División Stars. Además de ser dos personajes completamente desconocidos dentro del periodismo deportivo, los comentaristas están a menudo descompasados con respecto a lo que ocurre en el terreno de juego. Pronuncian los nombres de los jugadores también de forma un poco cambiada, y cuando lanzas una falta al tercer anfiteatro comentan que has intentado hacer una vaselina (¿están locos?). Si en la próxima entrega logran mejorar este aspecto, puede hacerse sin ninguna duda con el trono de los simuladores de fútbol.

En cuanto a las novedades, incluye una liga europea con los mejores clubes (los españoles son el Real Madrid y el Barcelona). Esta liga resulta de los más entretenida, ya que partiendo con un equipo de "paquetes", deberás conseguir puntos a base de victorias, para poder ir fichando a las estrellas mundiales. Por desgracia, esta modalidad de juego esta anticuada y no se puede modificar, por lo que nos enfrentaremos a un Real Madrid con Suker y Mijatovic en la delantera.

Seas o no fan de FIFA, tienes que probar este juego diferente, y luego serás tú quien decida cuál es mejor. Algunos ya llevan su tiempo discutiendo sobre esto, pero en fin, sobre gustos no hay nada escrito.



En las repeticiones, podemos además, cambiar el ángulo y la perspectiva de la cámara, lo que se agradece.



El mapa inferior te permite conocer exáctamente la posición de todos los jugadores.



Los gráficos están bastante conseguidos, lo que no se puede decir del comentarista. Este resulta un tanto petardo.



Tendrás la oportunidad de hacer salir al portero y hacerle jugar como un lateral más al estilo de Molina.



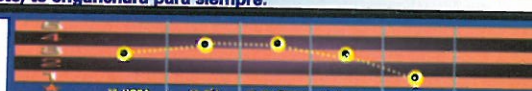
Cuidado con las faltas y las tarjetas, te pueden aguar la fiesta. Eso si te pilla el árbitro...


El mejor equipo es el de Brasil, pruébalo y luego intenta ganarle un partido ¡a ver si te atreves...!

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,5
De lo mejor en simuladores deportivos. Extraordinarios.	
MÚSICA Y FX	8,5
El comentarista no esta a la altura. ¡Queremos a Manolo Lama!	
CONTROL	8,5
Movimientos suaves y jugadas elaboradas.	
INNOVACIÓN	8,5
La liga europea y algún equipo más. Poca cosa.	
JUGABILIDAD	10
Como te guste, te enganchará para siempre.	

Interes



LO BUENO Y LO MALO

Su realismo, su jugabilidad, y las infinitas opciones en el terreno de juego.

Los nombres y escudos falsos. El comentarista es casi mejor oírlo en italiano; el español da penita.

PUNTUACIÓN FINAL: 9

Everybody's Golf 2

Vuelve el Golf más divertido



El golf es uno de esos deportes que no dejan indiferente a nadie; algunos se vuelven locos con él y a otros les aburre soberanamente. Muchas son las incursiones que este deporte ha hecho en los videojuegos, aunque la mayoría de ellas han sido en los PC. Siempre han sido simuladores puros y bastante difíciles de jugar para los profanos. Everybody's Golf cambió radicalmente el concepto y el estilo de los juegos de Golf. Por fin aparecía un programa para consola que, como su título indicaba, presentaba el "golf para todos". Nunca fue tan divertido jugar al golf y, hasta los que nunca se habían interesado por él, quedaron prendados de su jugabilidad y sencillez de manejo.

Con esta segunda entrega Sony vuelve a dar en el clavo presentándonos un juego aún más jugable y divertido que su antecesor. No se han limitado a añadir cuatro cosas por aquí y otras cuatro por allá, sino que han añadido un montón de opciones y novedades que pasamos a contaros seguidamente.

Lo primero que llama la atención nada más empezar a jugar es el nuevo diseño de los personajes. Se ha abandonado la forma de muñecos cabezones que tenían en la primera parte y se ha optado por una estética mucho más estilizada, aunque sin abandonar su estilo de dibujo animado. Las animaciones son fantásticas, como por ejemplo la forma que tienen algunos de celebrar sus mejores golpes, y algunas tomas de cámara cuando ejecutas un "Nice Shot" llegan a ser realmente espectaculares.

La sencillez en el manejo vuelve a ser uno de los puntos fuertes en esta secuela, con un solo botón controlas la fuerza y la dirección de la bola, con la cruceta le das efecto hacia delante o atrás y con los botones laterales a izquierda o derecha; sencillo e intuitivo, no tardarás más que unos minutos en hacerte con ellos. Además dispones de un modo entrenamiento para practicar los golpes.

Los modos de juego son variados y puedes elegir entre jugar torneos, partidos simples contra la CPU o contra otro colega o retos como el de 9 hoyos en par 3.

El Modo Stroke es un partido de 18 hoyos en el que pueden participar de 1 a 4 jugadores y en el que ganará aquel que finalice el recorrido con un menor número de golpes.

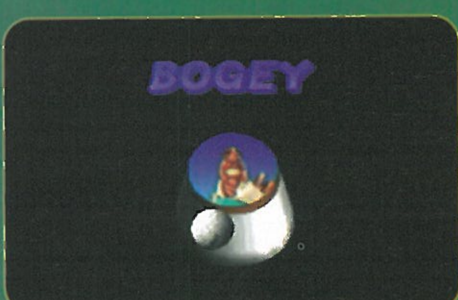
El Modo Match Play es un partido igualmente a 18 hoyos, solo que en esta ocasión se trata de ir ganando hoyos y solo se juega contra un oponente humano o manejado por la consola. Aquí no se contabiliza el total de golpes del recorrido, sino que hoyo a hoyo hay que ir haciéndolos en menos golpes



▲ Los programadores seguro que no se dieron cuenta que ese tío es clavadito a Jesús Gil, y tal y tal ...



▲ Para tener una estética muy de dibujos animados, algunos efectos de los escenarios están bastante conseguidos; mira ese logo.



▲ Las vistas de cámara pueden llegar a ser tan originales como esta.



que tu oponente. Al final el que más hoyos haya ganado será el vencedor.

El Modo VS es una variación del anterior, solo que la consola te retará a ganar a sus jugadores. Evidentemente estos son algo mejores que tú y te costará vencerles, aunque el premio merecerá la pena ya que si lo consigues, el personaje que hayas vencido estará disponible para que lo selecciones en siguientes partidas. A medida que avanzas con los personajes, vas consiguiendo otros cada vez mejores. Hay un total de trece, cada uno con su estilo de juego y características propias y aparecen algunos secretos de otros juegos como Gex el Gecko o el propio Sir Daniel Fortesque de Medievil que son una pasada.

El Modo Tournament es el campeonato Everybody's Golf propiamente dicho, y aquí es donde se encuentran las mayores novedades de esta entrega con respecto a su antecesor. El torneo consta de 5 categorías: Amateur, Semi-Pro, Pro, Tour Pro y Top Pro, compuestas por 4 pruebas cada una: Las de Primavera, Verano, Otoño e Invierno. Para ganar un torneo y poder obtener la categoría superior para participar en el siguiente, debes conseguir un determinado número de puntos que te acrediten como vencedor. Una vez conseguidos esos puntos subirás de categoría, con lo que no te hace falta ganar todas sino ser el más regular. De todas formas lo mejor es ganar cada prueba ya que si lo consigues serás premiado con un extra. Hay un montón de ellos que van desde conseguir mejores juegos de palos y bolas, hasta nuevos comentaristas, vistas de cámara y más cosas.

El modo 9 en par 3 consiste en un recorrido de 9 hoyos de 1 a 4 jugadores en el que lo principal es intentar acabar con el menor número de golpes posible en hoyos de par 3. Un modo en el que no os extrañará ver más de un "Hoyo en uno".

El apartado de sonido está magníficamente realizado con melodías tranquilitas y agradables que nos acompañarán durante los partidos y con unos comentaristas la mar de cachondos. Los efectos de sonido de los golpes, el viento y la bola entrando en el hoyo son bastante buenos también.

En definitiva, esto es golf para todos y tanto si te gusta este deporte como si no, estamos seguros que acabarás jugando y picándote con este juego muchas más horas de lo que te puedas llegar a imaginar.



▲ Esa bola lleva camino de entrar, ¡Buen par!.



▲ En los bunkers tendrás que poner a prueba tu pericia para salir de ellos y conseguir una buena aproximación. No desesperes, es más fácil de lo que parece.



▲ las animaciones de los personajes cuando consiguen un buen golpe son fantásticas.

ANALIZADOR HPSM

GRÁFICOS	8,5
Estética de dibujos animados. Animaciones simpáticas.	
MÚSICA Y FX	8,5
Música tranquila que acompaña perfectamente. Efectos conseguidos.	
CONTROL	9,5
Sencillo e intuitivo. De lo mejor del juego.	
INNOVACIÓN	8
Nuevos personajes y la inclusión de premios extra por las victorias.	
JUGABILIDAD	9,5
Peligro, este juego engancha desde la primera partida.	



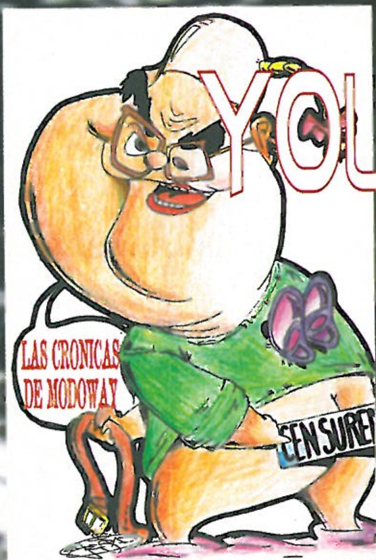
LO BUENO Y LO MALO

▲ Sencillez de manejo. Los premios y personajes extra. Las animaciones. El modo torneo.

▼ Podrían haber incluido algún modo más de juego. Ha desaparecido el mini golf de la anterior entrega.

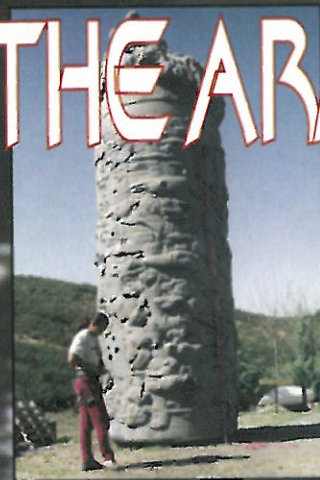
PUNTUACIÓN FINAL: 8,8

YOU' RE IN THE ARMY NOW





▲ A los pobres irlandeses les pilló el evento el día de Saint Patrick's, así luego no podían ni con su alma.



▲ No penséis mal guapis, eso había que escalarlo y no servía para otra cosa, que ya os veo venir...



▲ Esta sí que estaba colgada, pero de la cuerda.



▲ El tío David de PSM se mostraba así de violento cuando alguien pasaba por delante de su punto de mira, ¡Qué peligro!.







▲ Jordi de Virgin intentaba pasar desapercibido con su "gorro de camuflaje" pero la verdad es que se le veía a la legua.



▲ Mucho estilo con el arco para que al final todas las flechas acabaran perdidas en el bosque. Si es que son...



▲ Uno de los monitores más "chulitos" y al final al que más disgustos dimos. No hubo nadie que no se diera alguna galleta con el quad.



▲ El pobre Sarge se llevó más bolazos de pintura que nadie, claro, como no se movía...



▲ ¡Madre mía! Cualquiera se atreve a ponerse delante de este elemento.



Teresa y Tito de Virgin formaban un dúo inalcanzable con las piragüas, o al menos eso creían ellos...



El dire más que dar miedo en esta foto, lo que da es risa.



Estar emboscado era una de las misiones más divertidas, ya que tenías la oportunidad de poner a caldo a todo el que se cruzara por delante.



Algunos decidieron que la mejor forma de bajarse de la piragua era tirándose al agua.

You are in the army now... Con la canción de Status Quo podríamos comenzar este maravilloso relato que os voy a contar este mes, después de un secuestro por parte de la redacción de esta revista , pero esto será motivo de otro artículo, de todas maneras tampoco hablaré muy alto por si acaso vienen a por mi los "charlies".

Pocas presentaciones en este mes; la más destacable y divertida ha sido la de "Army Men", los soldaditos de plástico que ahora vuelven a la carga vivitos y coleando.

Nos llevaron nuestros amigos de Virgin a donde el viento da la vuelta y luego hace un rizo , vamos en un lugar de la Comunidad de Madrid de cuyo nombre no quiero ni puedo acordarme, después de unas horas de viaje y de unas cuántas curvas de las que nuestra compañera Neus, de Virgin Barcelona, dio debida cuenta (¡que barbaridad se me puso de todos los colores del arco iris! , y no quiero entrar en detalles). Al fin llegamos a un lugar precioso en plena naturaleza , cerca de la presa del Atajar. Nos llevaron a una cabaña donde nos explicaron que nos íbamos a enterar y que nos preparáramos para empezar a hacer deporte durante unas horas. En ese preciso instante apareció él, si "er de los Videohuego " era nuestro querido tío Juan de Virgin, que da la casualidad que también es el "dire"... que cosas...

Acto seguido nos empezó a relatar de esa manera tan peculiar que él tiene las genialidades del juego en cuestión, para dar paso a ellos: Los "Saint Patrick´s Day "; dos irlandesitos de lo más simpaticón que existe que nos hablaron ,en ingles, de todo lo que ellos habían producido de su hijito que se llamaba " Army Men". Pusieron un video demostrativo y después empezó la guerra, empezo el lio .

Todo el mundo despistado corriendo y gritando por la naturaleza , se oían gritos aterradores de la gente cayendo por todos los lugares, y comenzó la acción. La primera de las pruebas era tirarse por una torre a unos cuántos metros de altura y empezar a disparar con pistolas de pintura; a mi me dijeron que sería el que iba a montar la primera de las emboscadas, me tiraron al suelo y con mi escopeta en mano, cual cocodrilo esperando a su presa, aguardé pacientemente a que llegase la primera de las víctimas. Un tiro, un acierto: " Le di , Le di ". La historia se las prometía, iban pasando poco a poco mis víctimas mientras esperaba para disparar, pero al fin llego mi momento, " Momento Modowey " , Jurl , Jurl , era él, el boss , el jefe que se aproximaba a mis redes, subió como un Velociraptor por las cuerdas para evitar mis disparos, pero no sabía que mi pistolawey era de precisión. Tiré el primer tiro y ¡¡¡Traaaaaaas que movida¡¡¡ había fallado, no podía ser ¿se iba a escapar? Miré a la monitora con cara de pena y me dijo ¿Quieres otro tirito? Siiiiiiii le dije yo " y ese fue mi Momento.Disparé y... diana en todo el brazo, un recuerdo.

Luego nos subieron a tirar con carabinas, a montar en bicicletas, a tirar a la rana y un sinfín de actividades. A todo esto le acompañaba un día espléndido. Un momento de refrigerio y a montar a las barcas.

Nos bajamos al pantano y nos dispusimos a ser el Osito Jacky, apareció el monitor Guapis, con su chaleco salvavidas y las dos Rotweilers que le acompañaban, aunque al final resultaron ser hasta simpaticonas. Nos dieron unas explicaciones acerca del chaleco... y al agua. ¡Splosh! Con las barcas de los indios tibetanos de Siberia nos fuimos por el pantano a remar, con un agua helada; eso sí, nos dijeron como remar y nos dieron una barca rosa. Carreras y mojadas de agua fueron la tónica general, pero lo mejor estaba todavía por llegar. 15 minutos de remero y al embarcadero, el Jefe con el culito mojado, y se acercaban ellos. Eran unos compañeros de prensa, uno de ellos se levantó para desembarcar y al agua patos, no podíamos dar crédito a nuestros ojos , estaba en el agua mojado como el Patito Feo, probando su chaleco salvavidas, las risas se oyeron hasta por los altavoces Juuuuuurl Juuuurl, imagino que a él no le hizo tanta gracia pero con el buen rollo que había él también acabó por reírse.

Riiiiiiing ¡¡¡A Comer ¡¡¡, a las 3 de la tarde nos comíamos hasta los rastrojos del camino. Una de sepia, de chipirones, chorícitos a la diabólica, patatas... cada plato que llegaba era devorado por todos a la velocidad de rayo, era impresionante, pero al final nos ganaron los platos, sobró comida.

Después de casi no poder andar nos fuimos con los Quads a dar un paseo todos con el casco, todos con el casco que un paseo vamos a dar. Me montaron en la parte de atrás del Quad... y de viaje por la montaña. El monitor, muy chulito, se levantaba del bicho que daba gusto, ¡con lo difícil que era de manejar! Subidas, bajadas, el jefe lo manejaba así, y al final del recorrido, hasta luegoooo Lucas, nos bajamos casi ladera abajo para coger florecillas silvestres del campo, ¡¡¡Qué malo era el jefe conduciendo ¡¡¡. Visto el tema me dije a mi mismo que se iba a enterar, que ahora conducía yo; Angel Nieto a mi lado era un principiante. Cogí las riendas del Jaco y "piñaun" a toda caña por la montaña, a velocidades increíbles... pero el maldito surco estaba ahí, me metí en él y casi acabamos con el Quad por montera. ¡¡¡Que susto¡¡¡. Al llegar al final del recorrido plaff, me dio por detrás (no penseis mal), un loco despistado y el intermitente nos lo dieron de recuerdo.

Un momento de relax con mucha emoción y de repente ¡¡¡Tachán¡¡¡ Sonia de Hobby Consolas haciendo de Rambo disparando en una de las pruebas, ¡que manera de pegar tiros, señores!

Terminamos haciendo de Robin Hood tirando al arco en la pradera, el reto era clavar la flecha en el circulito; el resultado: todas las flechas fuera y un dolor de brazos por lo que costaba tensar el arco. Nos dio mucha pena que terminara porque era fantástico poder disfrutar de dos cosas: la Naturaleza y los amigos. Al final lo peor de todo fueron los tres días de agujetas que tuvimos todos y lo mejor la camiseta verde de Army Men que nos regalaron.

Gracias a nuestros amigos de Virgin por hacernos pasar un día inolvidable

Fdo: MODOWEY



Para algunos el premio por subir arriba estaba claro, podían haber puesto algún guapis ¡Jo!.



El dire estuvo temblando todo el camino por llevarme sentado detrás ¡Qué exagerado!.



Fijaros que planta y que estilo tenían los arqueros. Si por lo menos hubieran acertado alguna... ¡Jurl, Jurl!

TRUCOS

Cool Boarders 4

ACCESO A TODO

CÓDIGO	EFECTO
ICHEAT	Todos los personajes, tablas y montañas
IMSPECIAL	Todos los Eventos Especiales

Esto sí que son trampas y lo demás son tonterías, podemos acceder a todo lo que el juego puede ofrecer hasta tal punto que ni siquiera hace falta que juguemos, porque no queda nada más que ganar. Al introducir los dos códigos siguientes, conseguiremos a todos los deportistas profesionales, podremos deslizarnos por todas las montañas y participar en todos los Eventos Especiales disponibles. Ambos códigos se introducen en lugar del nombre del jugador en la pantalla que sirve para escribir nuestro nombre, a la que accedemos después de seleccionar la opción para Un Jugador en el Menú Principal. Se oirá un sonido que servirá de confirmación de que el código se ha introducido correctamente.



▶ Elegimos Un Jugador y, en la pantalla que aparece a continuación para introducir el nombre, escribimos uno o ambos códigos.



◀ Ahora podremos deslizarnos por cualquier montaña que se nos antoje desde el principio.



▲ En cada montaña podremos participar en un Evento Especial, como acertar a muñecos de nieve, o superar una avalancha. Son de lo más entretenido que tiene el juego, y ahora podremos probarlos sin tener que terminarnos antes el juego. ¿No es estupendo poder hacer trampas para librarnos de la parte más aburrida de un juego?

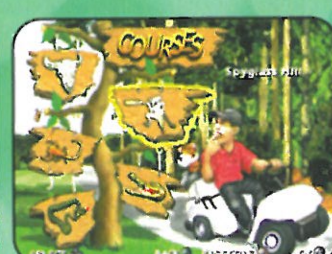
Cyber Tiger

TODOS LOS CAMPOS

Normalmente, para poder jugar en cualquiera de los campos de golf del juego, tendríamos que terminárnoslo varias veces. Pero como casi nadie dispone ya de ese tiempo (ni ganas, que el juego no es para tanto), aquí tenéis las contraseñas para poder acceder a todos ellos desde el primer momento. Para eso tenemos que elegir una partida individual, y, cuando lleguemos a la pantalla de selección del campo, pulsamos Círculo para pasar a una pantalla de contraseñas. En esa pantalla, tenemos que introducir POQAKI como contraseña. Después no tenemos más que salir y todos los campos estarán ya a nuestra disposición.

▶ Empezamos una partida, escogemos a cualquier personaje y, en la pantalla de selección de campo, pulsamos Círculo para acceder a la pantalla de contraseñas.





◀ Con una sola contraseña, podremos jugar en el campo que más nos apetezca.

Grand Theft Auto 2

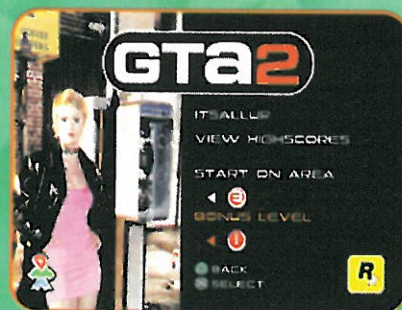


Hay que introducir los códigos en la pantalla que sirve para escribir nuestro nombre, que aparece cada vez que empezamos una nueva partida.

CÓDIGOS CRIMINALES

En un juego cuyo tema principal es romper la ley, nadie debería tener ninguna reserva a la hora de hacer trampas. Los siguientes códigos producen todo tipo de efectos de lo más variados, como conseguir armas y pasar a los niveles de bonificación. Los códigos se introducen como si fueran el nombre del jugador en la pantalla a la que se accede tras empezar una nueva partida. Hace falta empezar la partida para que el código llegue a hacer efecto.

EFECTO	CÓDIGO
Selección de Nivel	ITSALLUP
Todas las Armas	NAVARONE
Energía Ilimitada	LIVELONG
Sin Policía	LOSEFEDS
Máximo Nivel de Busca y Captura	DESIRES
Multiplicador x5	HIGHFIVE
10 Millones de Puntos	BIGSCORE



Una vez introducido el código de selección de nivel, podremos jugar en cualquiera de ellos, así como en cualquiera de los niveles de bonificación.

Medal of Honor

AÚN MÁS CÓDIGOS

En los últimos meses parece que no puede salir un número de PSM sin su ración de códigos para Medal of Honor, y este mes no podía ser diferente. A pesar de haber conseguido ya algunos códigos que casi podríamos calificar de surrealistas (vamos, que se han pasado con alguno de ellos), resulta que siguen apareciendo más. Esta vez tenemos los típicos códigos de selección de nivel que nos permitirán acceder a cualquiera de las fases del juego que nos apetezca ver, sin problemas de quedarnos atascados en una anterior. También hemos conseguido otro de esos códigos absurdos de los que meten los programadores cuando se aburren: un extraño personaje secreto para el modo Multi-jugador. ¡Que los disfrutéis!

CONTRASEÑAS DE NIVEL

Una vez introduzcamos cualquiera de las siguientes contraseñas, podremos jugar en los niveles a los que dan acceso a través del DIARIO DE MISIONES de la OPCION DE HISTORIAL DE GUERRA que se encuentra en el Menú Principal. Las contraseñas se teclean, como siempre, en la máquina descodificadora de la PANTALLA DE PASSWORDS a la que se accede a través del Menú de Opciones. No olvidéis que las luces de la máquina brillarán con un tono verde cada vez que se introduzca correctamente cualquiera de las contraseñas.

NIVEL	CONTRASEÑA
Nivel 2	RETTUNG
Nivel 3	ZERSIOREN
Nivel 4	BOOTSINKT
Nivel 5	SENFGAS
Nivel 6	SCHWERES
Nivel 7	SICHERUNG
Nivel 8	EINSICKERN
Nivel 9	GESAMTHEIT



Todas las contraseñas se tienen que escribir en la máquina descodificadora a la que se accede a través del Menú Principal.



Después de introducir todas las contraseñas, podemos ir al DIARIO DE MISIONES que se encuentra en la OPCION DE HISTORIAL DE GUERRA para jugar en el nivel que más nos apetezca.

Si introducimos BEACHBALL como contraseña en la máquina descodificadora, obtendremos el personaje llamado Noah para usar en partidas multijugador.





Este personaje llamado Noah no tiene nada realmente especial, aparte de sus pintas de turista playero.

No Fear Downhill Mountain Biking

NUE

En el número 12 ya publicamos un truco que permitía acceder a un circuito acrobático muy divertido, con puntos de salto cada pocos metros. Ahora publicamos otros que hemos podido localizar, que producen distintos efectos, e incluimos el anterior para los que se lo perdieron (si, esos rajados que no se compran todos los números). Para introducir cualquiera de ellos, hay que ir a la modalidad de contrarreloj y, cuando se nos pregunte si vamos a usar un código de acceso a la competición, responder afirmativamente. Cuando se introduzca correctamente uno de los códigos, volveremos a aparecer en el Menú Principal.

CÓDIGO	EFECTO
LOTSOFFEAR	Todos los circuitos
LOTSOFGEAR	Todas las mejoras
GOOBERS	Todos los ciclistas
MONKEYBIKE	Circuito Acrobático (Esta opción aparecerá directamente en el Menú Principal)
EDOMRORRIM	Modo Reflejado
BIGFLOATER	Baja Gravedad
ABDUCTION	Circuito Alienígena (Dry River Valley, Pro)
TOO_IT_UP	Circuito Dibujos Animados (Haworth Hill, Amateur)
TYREFRAME	Circuito Trama Poligonal (Watzmann Path, Amateur)
JACKED_IN	Circuito Realidad Virtual (Cuevas del Drac, Pro)



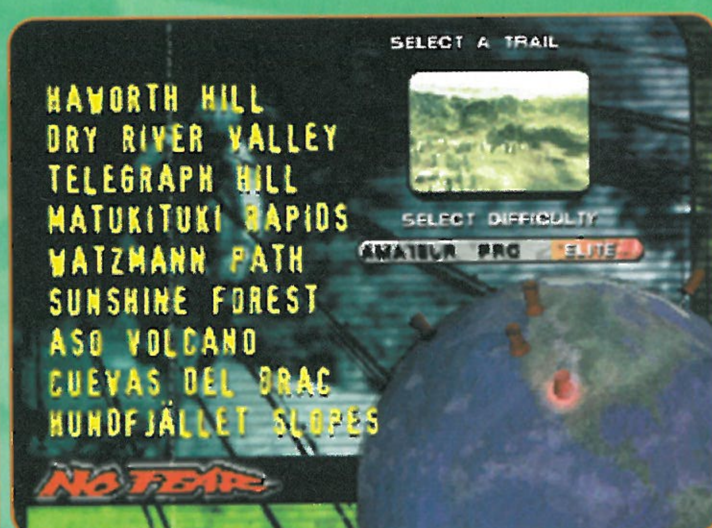
▲ Tras introducir el código de todos los corredores, podremos seleccionar a Rob, el mejor de todos los que hay en el juego, con unas puntuaciones perfectas



▲ Para ver el efecto de los códigos de los distintos circuitos, incluyendo el Circuito Alienígena, el Circuito de Dibujos Animados, el de Trama Poligonal o el de Realidad Virtual, hay que entrar en el circuito y la dificultad especificados en la lista con los códigos.



▲ Para introducir los códigos, hay que entrar en la opción contrarreloj que hay en el menú principal y responder sí cuando se nos pregunte si queremos introducir un código de acceso a la competición. Hay que insertar espacios entre las palabras donde aparezca indicado con un "_" en la lista de códigos.



▲ Ahora podremos correr en cualquier circuito desde el principio, incluyendo aquellos que sólo estaban disponibles en los niveles de dificultad Pro y Elite.

Ready 2 Rumble

TODAS LAS CLASES Y LOS PERSONAJES OCULTOS EN EL MODO ARCADE

Con lo rebuscados que son algunos de los códigos que publicamos todos los meses es un alivio encontrarnos con juegos en los que los trucos son tan simples como en este divertido juego de boxeo. Para acceder a los personajes ocultos en la modalidad Arcade y permitir también el acceso a las distintas clases de la modalidad de Campeonato, sólo hay que hacer lo siguiente: primero hay que seleccionar el modo Campeonato y empezar una nueva partida; a continuación no hay más que introducir uno de los siguientes como nombre de nuestro gimnasio:



Un simple vistazo a las contraseñas y cualquiera diría que en Midway no les apetece complicarse la vida. Sólo hay que introducirlas en la pantalla que sirve para dar nombre a nuestro gimnasio, a la que se accede al empezar un nuevo campeonato.

CLASE	CÓDIGO
Clase Bronce	BRONZE. También permite acceder a Kemo Claw en modo arcade.
Clase Plata	SILVER. También permite acceder a Bruce Blade en modo arcade.
Clase Oro	GOLD. También permite acceder a Nat Daddy en modo arcade.
Clase Campeón	CHAMP. También permite acceder a Damien Black en modo arcade.

TRAJES ALTERNATIVOS

Para poder usar los trajes alternativos de un personaje determinado hay que pulsar Círculo + Cuadrado en la pantalla de selección de personaje.



Una vez introducido cualquiera de los códigos, podréis jugar con casi todos los boxeadores de la clase para la que hayáis introducido el código.

Thrasher: Skate & Destroy

DIBUJO DE LA TABLA	CÓDIGO
Tabla Rockstar	Usando cualquier personaje, escribimos ROCKSTAR
Tabla Z-Axis	Usando a Axl, escribimos ZAXIS
Tabla Copenhague	Usando a Cyrus, escribimos MARDUK

TRAJE DE ABEJORRO Y TABLAS EXTRAS

En algún lugar de Thrasher: Skate & Destroy hay escondido un personaje secreto que va vestido con un traje de abejorro, aunque el juego sigue sin ser muy divertido o fácil de jugar, pero no deja de ser un detalle cachondo, así que, si a pesar de las advertencias decidís darle una oportunidad a este título, os recomendamos que uséis a este ridículo personaje aunque sólo sea por darle un toque más divertido, que ayude a no morderos las uñas o tirar la consola por la ventana (con el juego dentro, claro). Para acceder al personaje oculto hay que escoger al skater Roach, sin la gorra y, cuando se nos pida que introduzcamos un nombre, escribimos BEESUITGUY (que significa el tío del traje de abeja; original ¿verdad?).



Es un tío gordo y con alitas. ¿Se puede saber que demonios pinta este tío metido a skater? Se ve que hay programadores que se aburren mucho.

TABLAS EXTRA

Las nuevas tablas no contribuyen especialmente a mejorar la experiencia de juego. Permiten poco más que realizar ciertos cambios menores en el aspecto gráfico de nuestra tabla, que no se ve demasiado de todas formas. Aun así, como son códigos que hay en el juego, seguro que habrá alguien a quien le interesen, aunque sólo sea por verlos, así que allá van: Para acceder a las tablas especiales hay que elegir al personaje indicado a continuación e introducir el código como nombre del skater cuando se nos pida que escribamos uno en la correspondiente pantalla.



Hay que escoger a Roach sin la gorra, y después introducir BEESUITGUY como nombre del personaje.

¡SUSCRÍBETE!

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

.... **,a** .... **.de** .... **.de 199...**
(Provincia) (Fecha) (Mes)

KONAMI®


Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 10 JUEGOS DE :
ISS PRO Evolution
KONAMI
PlayStation
PAL
ISS
iss pro evolution
PlayStation®
ISS
iss pro evolution

PSM RESPONDE

Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:

PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.
psmresponde@mixmail.com Tío Alberto y Tío David.

Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).

UNA DE VARIEDADES

Eloi Folch
Premiá de Mar (Barcelona)

Buenas PSManíacos, me llamo Eloi y tengo 14 años. Leo esta revista desde el número 1, y me gustaría que me solucionarais unas cuestiones:

Sobre las tiendas de GLOBAL GAME, tenéis idea si abrirán alguna en Barcelona o alrededores?

A ver, déjanos que consultemos nuestras fuentes. ¡Espejito, espejito! ¿Abrirán alguna tienda los de Global Game en Barcelona o alrededores? Parece que no responde. Probaremos con la bola de cristal... Nada, comunica. Pasamos tu sugerencia a nuestros amigos de Global a ver si se animan.

Tengo pensado adquirir un volante, que sea el más de todo, y no tengo ni idea de cuál puede ser el más completo.

Pues verás, si lo que quieres de verdad es el más de todo, ese todo suele incluir normalmente el precio, o sea, que el más también te va a salir algo caro. A nosotros el que más nos gusta es el Racing System de Act Labs, pero lo bueno cuesta y en este caso también. Otro que también muestra buenas maneras es el V-Rally 2 de Infogrames y además es barato, tú mismo.

¿Es cierto que, después de Crash Team Racing, Crash ya no sacará otro juego?

Eso es exactamente lo que dicen sus creadores. Claro que, si son tan fiables como los de las películas, con todas las veces que han dicho que no veremos más películas de Aliens, o de Pesadilla en Elm Street, pues estamos listos. Suponemos que, por mucho que digan, si se ven apurados y muy necesitados, a lo mejor acaban picando y sacando otro. Pero, por ahora, la respuesta es un rotundo NO.

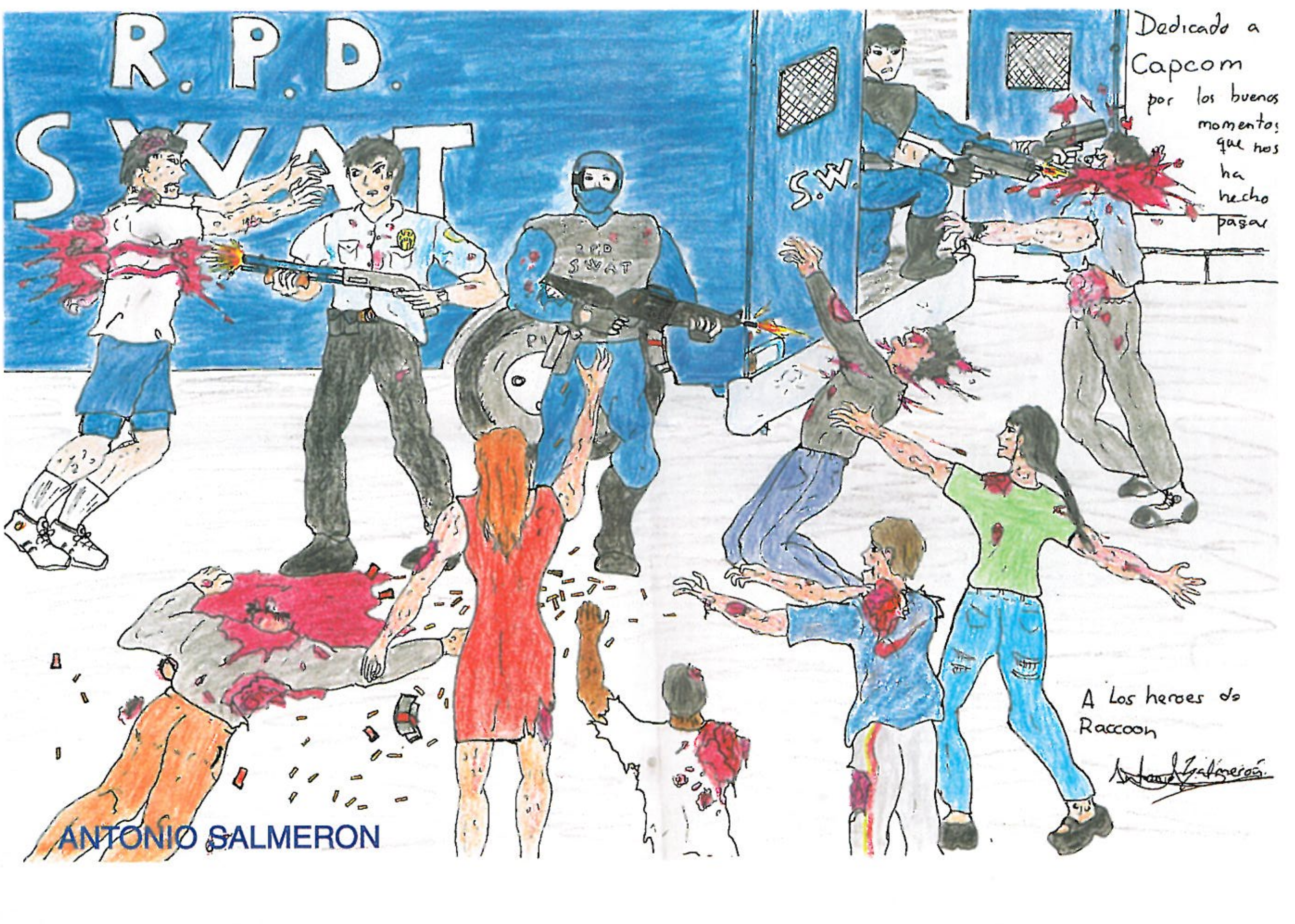
Entre CTR y Speed Freaks ¿cuál es el mejor?

Mira tú que bien, una pregunta bien fácil. Está claro que Crash Team Racing, cualquiera estará de acuerdo con nosotros.

¿NBA 2000 y FIFA 2000 son los mejores simuladores de sus respectivos deportes?

Eso siempre es relativo, y depende de los gustos de cada uno. También depende de la plataforma, aunque suponemos que te estás refiriendo únicamente a los de PlayStation ¿verdad? Aunque por aquí la opinión general es que el FIFA 2000 es lo mejor que hay, ha surgido un grupo de rebeldes que defiende el ISS PRO Evolution, además de los que opinan que el UEFA Striker está también muy bien (lo de poder jugar la actual Liga de Campeones tiene su miga).

¿Vais a sacar alguna guía de Dino Crisis?



ANTONIO SALMERON

LAURA PEREZ



Pues ya la hemos sacado en los números 12 y 13. Si no la tienes te sugerimos que te pongas en contacto con nuestro servicio de números atrasados y problema resuelto.

¿Me podríais dar algunos trucos de Rollcage?

No es que no queramos, pero no mola repetirse. Ya han salido antes trucos para Rollcage. Revísate los números anteriores o pídeselos a algún colega que los tenga.

¿En la PS2 serán compatibles los juegos y periféricos de la PSX? ¿Y al revés?

Los juegos y periféricos de la Play original serán compatibles con la nueva, pero tampoco pidas milagros, no esperarás en serio poder, usar juegos de la nueva en la vieja, y lo mismo se aplica a los periféricos. Los nuevos son mucho más potentes y sofisticados, y la Play clásica no podría con ellos, no sabría por dónde empezar.

Gracias por contestar a estas preguntas y hasta otra.

Gracias a ti por escribirnos.

DIBUJOS
Juan Manuel Martínez
La Cañiza (Pontevedra)

Como todos los meses, supongo que estaréis recibiendo mis dibujos, una vez más os quiero agraciar vuestra maravillosa revista con un dibujo más. Excepto que esta vez lo tenéis que ampliar por culpa de las letras. Bueno, muchas gracias por vuestro tiempo. Ya nos pondremos en contacto para enviaros más dibujos. No os fallaré ningún mes. Hasta entonces, mis más cordiales saludos para todo el equipo de PSM.

Pues por ahí tienes tu dibujo, y a ver si recibimos pronto el siguiente.

FUTURA PLAYMANIACA
Gloria Terraza
Barcelona

Hola a todos los creadores de la revista PSM "Octava Maravilla del Mundo", me llamo Gloria y soy una superhipermacrofan de vuestra revista. Como aún no tengo la Play "Novena Maravilla del Mundo", quisiera saber cuándo saldrá Final Fantasy VIII para PC "Décima Maravilla del Mundo", y también Metal Gear Solid, Crash Bandicoot y Dino Crisis.

Pues Dino Crisis debería estar más o menos para cuando leas esto, Final Fantasy VIII también debe andar muy cerca, pero ten en cuenta que nosotros nos especializamos en la Play y el tema del PC no lo tenemos tan controlado (es que esto es una revista de PlayStation, al fin y al cabo).

¡Ah!, si sabéis alguna forma de convencer a los padres para que te compren la Play, decídmelo, pero sin que haga falta sacar buenas notas en el cole.

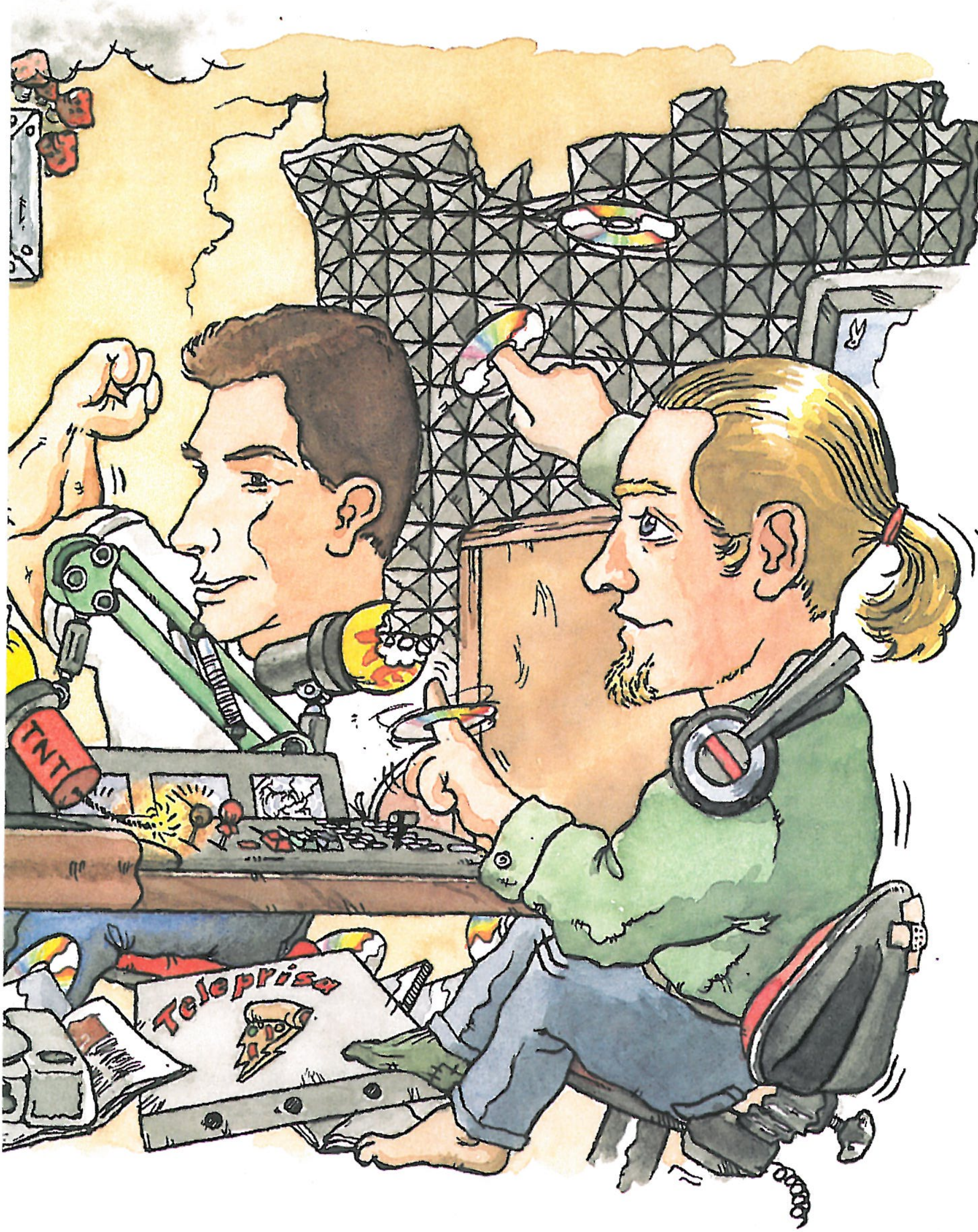
Pues si lo de las notas no te va, y ya has probado con el cumpleaños, o las Navidades, la cosa está un poco más cruda. ¿Qué tal si te apuestas con tu padre quién gana la liga (aunque todavía tendrás que acertar, claro)? Si todo lo demás falla, ya puedes ir poniendo unas cuantas velas a Santa Rita, patrona de las causas perdidas.
Como nota aparte: si no tienes Play, ¿cómo es que te lees una revista de PlayStation?, lo tuyo es puro masoquismo, ¿eh?

SALUDOS PARA ANDORRA
David Barragán
Andorra La Vella (Andorra)

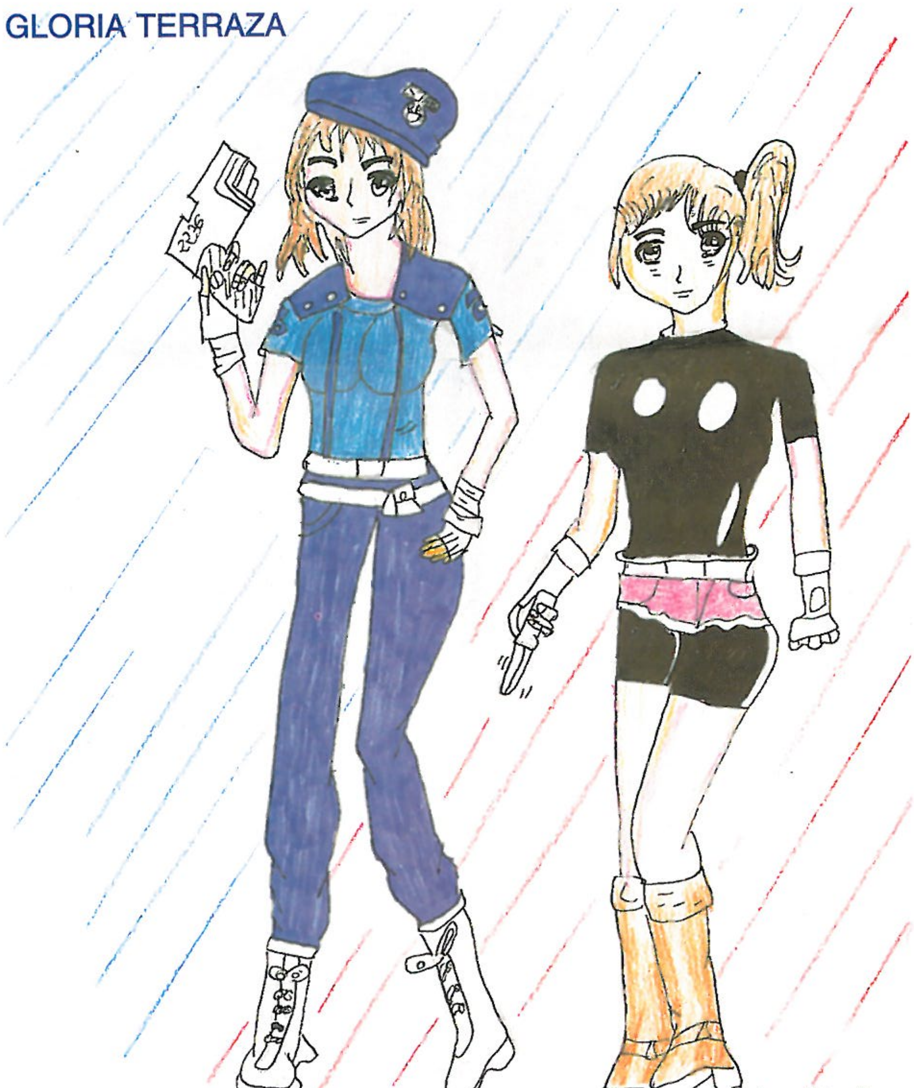
Hola, equipo de PSM, aparte de deciros que sois una revista cojonuda por la información que dais, quería felicitaros, ya que vuestra revista es la primera que llega aquí, a Andorra, y eso que la empresa vuestra



SALVADOR MARTINEZ.MADRID


TNT
Teleprisa

GLORIA TERRAZA



está en Madrid.

Bueno, la verdad es que, aunque nosotros, los de la redacción, estemos en Madrid, la gente que se encarga de hacer que la revista llegue a los kioscos de toda España está en Barcelona, así que está mas cerca de lo que creías.

Bueno, quería que me resolvierais algunas dudas: A mi gusto, me encantó mucho más Syphon Filter que Metal Gear, sabiendo vosotros que mi juego preferido y con el que mejor me lo he pasado ha sido precisamente Syphon Filter, ¿qué juegos me recomendáis de los siguientes?

- Fighting Force 2 (por las críticas es el que me quiero comprar)
- Misión Imposible (he jugado en demo, gráficos malillos)
- 007 El Mañana Nunca Muere (tengo dudas)
- Otro que me recomendárais vosotros, aunque me tenga que esperar un mes o dos.

Misión Imposible y 007 no son muy recomendables. Fighting Force 2, mola pero no es del estilo del Syphon. Por supuesto el que te recomendamos es Syphon Filter 2, ya que, si te gustó el primero, este te va a encantar. Otro que seguro que te gusta es Fear Effect que saldrá dentro de muy poco.

Me gustó también un montón G-POLICE, así que ¿me compro el G-POLICE 2 o me ahorro el dinero (ya que he leído que, aparte de las nuevas naves, tienen un parecido muy grande el uno con el otro), y me compro el Ace Combat 3 o alguno que me aconsejéis vosotros?

G-Police 2, efectivamente es muy similar al primero aunque está mejor que éste, ya que podrás usar un montón de vehículos más que en el primero, seguro que te gusta. Ace Combat 3 es el mejor juego de aviones que hay para la Play. También te aconsejamos que pruebes el Colony Wars Sol Rojo.

Soy aficionado al boxeo, mi ídolo es Mike Tysson, lo mismo de siempre ¿qué me aconsejáis:?

- Ready 2 Rumble
- Knock Out Kings 2000
- Prince NASSEEM Boxing

El más divertido es Ready 2 Rumble, el más simulador K.O. Kings y Prince Naseem todavía no ha salido, tú eliges.

Por último, en la revista nº 8, en el libro de trucos, el truco de Time Crisis lo he intentado hacer 500 veces y no me sale, y eso que mi televisión es de 29 pulgadas. Por cierto, no se cómo cojones se guardan las partidas, siempre tengo que empezar desde el principio y eso me mata. ¿Me lo podríais explicar?

Incomprensiblemente el truco de Time Crisis no funciona con todo el mundo, incluso a nosotros nos ha pasado que funcione con una versión y con otra no, y no es coña. La verdad es que no sabemos por qué pasa esto, lo sentimos. Las partidas no se pueden guardar hasta que no te lo acabas, un grave error de los programadores, aunque dada la poca duración del juego, tampoco es para tanto.

Bueno, un saludo muy grande de todos los Andorranos para todo el equipo y en especial a las personas que respondan a mis preguntas. Lo siento por enrollarme tanto, pero ya que escribo, aprovecho la ocasión.

Nada, tranquilo, son 10.000.

LA CARTA DEL MES

ANUNCIO POLEMICO
Moisés Santos
Aravaca (Madrid)

Hola tíos, me llaman Moisés, leo PSM y también escucho La Noche Más Loca en Top Radio. Escribo esta carta en queja al nuevo anuncio de N64 en revistas de vídeojuegos. Me refiero al que aparece el inhalador para el asma. Me quejo porque soy uno de los miles de pibes que tenemos este problema. Seguro que el idiota (por no decir otras cosas) que tuvo la idea no pensó en nosotros. No creo que sea un tema para hacer una campaña publicitaria. Si la gente cree que es gracioso, no lo es. No saben lo que es quedarte sin aire, sin poder respirar. De todas maneras, no creo que haya forma de que N64 venda algo, pero me duele abrir una revista con entusiasmo y ver esto. Si algún tío de la pu... N64 cree que va a vender algo con esto, va bien. Hay que ver qué poca vergüenza tienen algunos, y ya siendo adultos. Forza PSX, gracias y un poquito de carril.

¿DÓNDE ESTAN LOS FINAL FANTASY?

Adrián Gomáriz
Sevilla

Hola, me llamo Adrián y tengo 10 años. Lo primero es lo primero y por ello os felicito, hacéis la mejor revista del mundo. Lo segundo es que me publiquéis esta carta para pasársela por la cara a todos mis amigos.

Pues aquí la tienes. Desde aquí te animamos a que le regales a cada uno de tus amigos una PSM para que todos puedan comprobar por sí mismos que tu carta sale en este número (vaya forma más cutre que nos ha quedado de hacer que se venda más la revista, ¿no? Es que no tenemos perdón)

Hace poco me compré Final Fantasy VII y se me vino esta pregunta a mi cabeza: Yo sé que FFVII y VIII están para la actual PlayStation pero, ¿dónde están los anteriores FF? ¿Acaso están en otras consolas?

Pues, ya que lo dices, en este mismo número encontrarás un fastuoso artículo sobre los juegos de rol en consola, y allí se comenta el tema. Échale un vistazo y todo te quedará perfectamente claro (al menos eso esperamos, porque esa era nuestra intención). Por cierto, que has tardado un poquito en hacerte con el FFVII, ¿no?

¿Qué juego de aventura o acción me recomendáis? ¿Misión Imposible o El Mañana Nunca Muere? He visto las dos películas y ambas me parecen geniales.

Pues te decimos lo mismo que a nuestro amigo de Andorra, ni el uno ni el otro; te recomendamos Syphon Filter 2.

¿Hay algún simulador de fútbol que valga la pena, que no sea ni FIFA 2000 ni tampoco Esto Es Fútbol?

Pues sí, ISS Pro Evolution o UEFA Champions League 2000.

¿Vale la pena comprarse un volante? ¿Cuál es el mejor por su relación calidad/precio?

Léete la respuesta que le hemos dado a Eloi de Barcelona un poco más arriba y asunto solucionado.

¿Es un buen juego Theme Hospital?

Si te gusta la estrategia, sí. Además es divertidísimo.

¿Es mejor Tomb Raider IV que Tomb Raider II?

Técnicamente sí. A mí personalmente (Alberto) me sigue gustando más el 2, aunque el 4 tiene mejores gráficos y es mucho más largo.

Bueno, llego la hora de despedirme. Hasta la próxima.



IBON SANCHEZ

¡Y MAS VOLANTES!

Fernando Perea
Madrid

¡Hey! ¿Qué pasa? compatriotas viciados, soy el tío Fernando Perea de Carabanchel y me he decidido a escribiros a vuestra increíble, inigualable, impresionante... revista (todos los adjetivos son pocos) para ver si me podíais contestar unas preguntillas. Y después del riguroso y obligatorio peloteo, ahí van:

En primer lugar ¡por favor! Alberto, dime los 5 mejores volantes según tu opinión, porque me quiero pillar uno y tengo un lío impresionante.

Esta parece la pregunta de moda este número ¿pero qué os ha dado a todos de repente con los volantes? Os podemos asegurar que no hemos esperado a tener varias cartas con la misma pregunta para publicarlas todas de golpe, sino que simplemente han ido llegando así. Nunca nos habíais preguntado tanto por el tema de los volantes. Te digo lo mismo que a las anteriores cartas.

¿Habéis oído hablar de un juego de fútbol llamado Winning Eleven 4?

Sí, es más o menos lo mismo que ISS Pro Evolution pero en Japón.

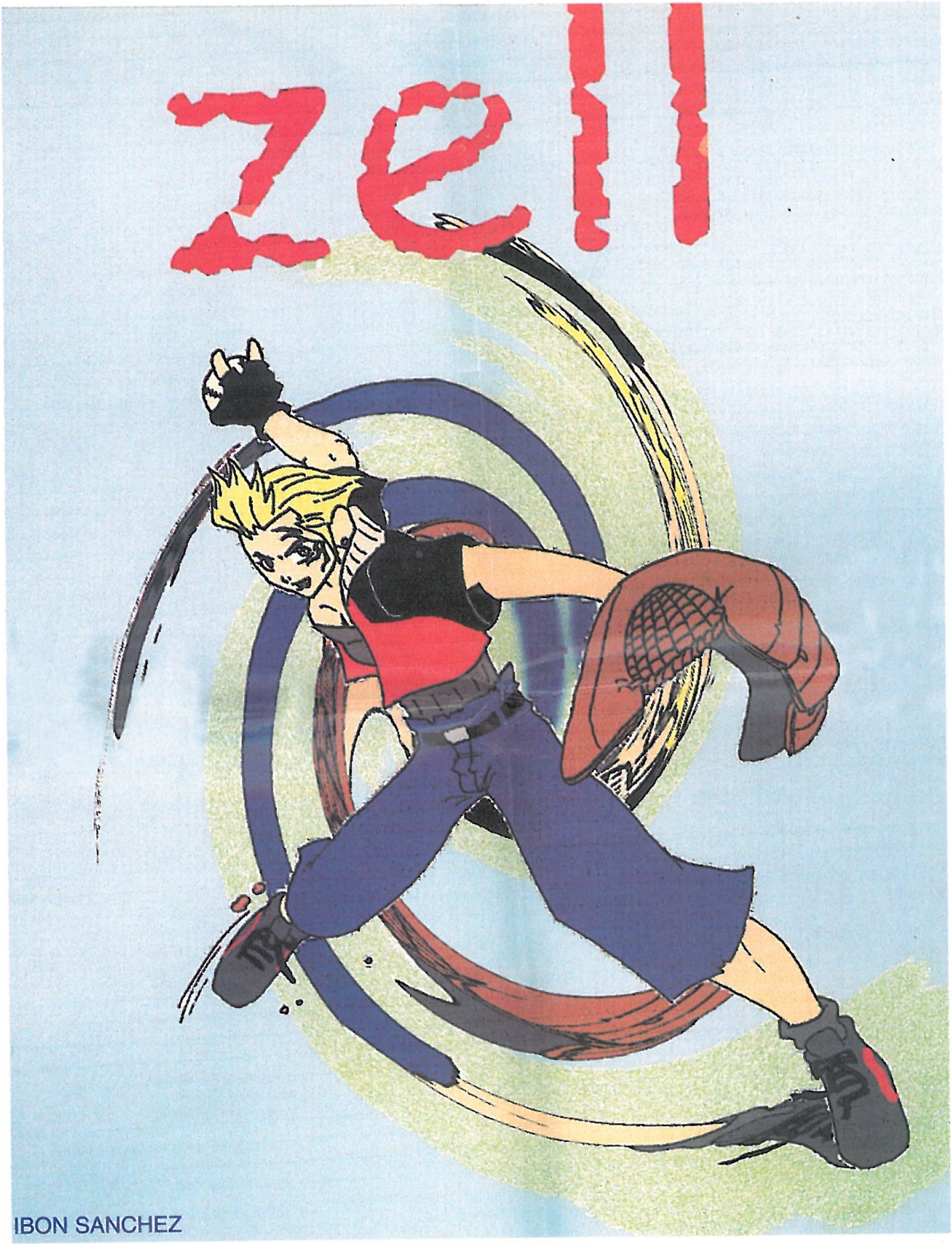
Bueno, ya me piro, pero antes os pido ¡por favor! que me publiquéis mi dibujo, aunque no sea una obra maestra.

Se hará lo que se pueda.

UNO CON RETRASO

Antonio Salmerón
Valdemoro (Madrid)

Feliz año nuevo a todos (sí, ya sé que llevo meses de retraso, pero lo que cuenta es la intención), para empezar, habréis notado que os he enviado un dibujo coloreado (a ver si es verdad que lo publicáis por estar coloreado) inspirado en la intro de Resident


zell
IBON SANCHEZ

Evil 3 (es magnífica ¿a que sí?), los últimos agentes de policía se preparan para ser echados a patadas de la ciudad por un puñado de zombies; además, me gusta pensar que los chicos de azul se llevaron a algún que otro muerto viviente por delante.

Un poco más y nos felicitas el año en verano, ¡Ya te vale!

Entonces, Ace Combat 3, ¿qué es lo que tiene en la versión europea?

Pues ya lo hemos dicho en el examen que hicimos tío, un disco menos y no viene el modo aventura que traía la versión japo.

Eagle One ¿merece la pena?

Si te gustan los aviones sí. Hombre, técnicamente es inferior al Ace Combat pero te puedo decir que en la redacción gustó mucho.

Para estas Navidades Baltasar me trajo el Medal of Honor, qué gran juego y, sobre todo, qué gran inteligencia la de los nazis (o estupideces, según se mire, porque eso de tumbarse sobre la granada para amortiguar la explosión...). Mejores gráficos y detalles como que los cadáveres no desaparezcan o las heridas sangrasen (cosa imposible) y crearías estar inmerso en una guerra auténtica.

¿Verdad que sí?, es un pedazo de juego de mucho cuidado, aunque, puestos a mejorar, más que eso de que las heridas sangren, que quedaría demasiado bestia seguramente para los gustos de Spielberg (ya sabéis que los americanos están un poco obsesionados con eso de la violencia; en una película puede haber de todo siempre que lleve la calificación "para adultos" y, en un juego, la cosa es más seria, porque se supone que va más orientado hacia un público más infantil, así de mamarrachos pueden llegar a ser algunos), se agradecería que los mapas fueran algo menos lineales, que haya más calles laterales, que sea algo más fácil "perderse" por el mapa, en vez de tener que ir simplemente de un extremo a otro.

Me he pasado el Final Fantasy VIII, MENUDO PEDAZO DE FINAL; me encantó, lo mejor que he visto, y me reí bastante con la escena de la cámara en el salón de baile del jardín.

FF VIII es un juegazo en toda su dimensión y todo lo que contiene es increíble. Por cierto, no vamos a contar el final porque destrozaríamos el juego a los que no se lo han pasado.

Metal Gear Solid 2: ¿Meryl saldrá? ¿Seguirá siendo el ligue de Snake? (Espero que sí, no hacen mala pareja) ¿Solidus y Ocelot, serán los villanos?

Todavía es un poco pronto para saberlo. Espera un poco más a que consigamos información detallada sobre el juego.

Sé que me vais a fusilar por esto pero ¿dónde puedo sintonizar la noche más loca? Antes os oía a menudo (qué recuerdos me trae el helicóptero, o las bromas por teléfono), pero luego empezaron los estudios, y los madrugones, y ahora no me acuerdo de la emisora ni de la hora.

En Madrid en Top Radio, 97.2 FM. Preparados...Apunten...¡Fuego! Hala, fusilado.

Aunque, para apaciguaros, os envío un par de cartas del Final Fantasy VIII, adquiridas en Akira Comics (por si interesa, un sobre con 8 cartas, 995 pts. Pero advierto que la última vez que visité el establecimiento se habían agotado). Como veis, son de importación.

Pues sí, se ve claramente que son japonesas, los ideogramas del kanji no suenan precisamente a castellano, ni a yanqui, así que... De todas formas, ese no es el único sitio donde venden cartas de importación, aunque de todas formas es bastante fácil que en todos los demás se hayan agotado también a toda velocidad.

Como veis, esta vez no me he extendido tanto; bueno, gracias por atenderme, por leer mi carta y hasta otra.

Para eso estamos, hombre, ya sabes que nos encanta recibir vuestras cartas, y que os enrolléis todo lo que queráis.

DUDAS DESDE CLASE

Ibon Sánchez
Bilbao

Saludos, colegas, soy Zell Dincht, y disculpadme si en la carta hay alguna falta ortográfica, pero es que la estoy escribiendo en clase, y, como me pille la señorita Trepe, se me cae el pelo. Antes que nada, me gustaría decirle a Nimué que se fije más en alguien como yo (por ejemplo, yo) y que pase de chulos como ese Squall, porque pasado mañana tengo el examen práctico de "Seed" y estoy a falta de cariño. Por cierto, vuestra revista mola un mazo, y todos los meses suelo ir al pueblo (Balamb) a comprarla. Mi sección favorita es "PSM Responde", y lo sería aún más si me publicaseis los dibujos, y a poder ser la carta.

Bueno, ya que te empeñas, te la publicaremos, pero sólo porque queremos que PSM Responde siga siendo tu sección favorita.

Tengo algunas dudillas (lo que no es propio de mí), y, ya que os dedicáis a esto, seguro que estáis dispuestos a aclarármelas: ¿Cuándo saldrán en España "Chrono Cross" y "Chrono Trigger 2"?

Bueno, eso de que no es propio de tí nos lo tendrás que demostrar, porque con lo de Chrono Cross-Chrono Trigger 2 se ve que te has hecho una empanada mental de mucho cuidado. Chrono Cross es el título que se ha puesto a la segunda parte de Chrono Trigger, o sea, que Chrono Cross es el nombre oficial de Chrono Trigger 2 (al menos hasta que se lo piensen mejor y decidan hacer una continuación directa de Chrono Trigger, usando los antiguos personajes y escenarios, o algo por el estilo). Todavía queda algo para que salga aquí (si es que sale)

¿"Final Fantasy IX" saldrá para la 32 bits de Sony, o sólo estará en la PlayStation2?

En el monitor de este mes lo tienes bien claro: Sí, saldrá para la Play original, aunque los siguientes ya serán para Play2.

¡Ostras! ¡Que viene la teacher! Ya nos veremos coleguillas, gracias por todo.

Pues nada, tío, hasta la próxima clase aburrida que tengas.

DIBUJOS POR E-MILIO

Elio Comparini
Mallorca
Vía E-Mail

Hola colegas, primero deciros que vuestra revista me mola mazo y que os sigo desde el number 1, para que tomen ejemplo, y segundo un saludo a toda la peña de Soller, Mallorca. Ahí va unas preguntas:

¿A que hora se transmuta, ejem, digo se transmite el programa ya famoso entre los lectores de la PSM "La Noche Más Loca" y en que frecuencia "ondulada"?

Se emite en Top Radio, bueno se volverá a emitir cuando unos ingleses que salen ahora en nuestro horario dejen de tocar las narices con su programa en guiri. En fin ya veremos.

¿Por qué no se pueden enviar dibujos a través del E-milio?

No es que no se pueda, es que preferimos que los enviéis por correo ordinario y que nosotros nos encarguemos de pasarlos por nuestro escáner. Tened en cuenta que, entre que el escáner que tengáis en vuestra casa no sea profesional, y que, normalmente, para enviarlo por correo electrónico se acaba comprimiendo la imagen para que no ocupe demasiado, con lo que se pierde cierta calidad, lo que nos llega aquí puede acabar siendo impublicable, o, al menos, que se vea de pena, y seguro que a ninguno de los que se ha tirado horas currándose su dibujo le apetece ver un borrón de colores publicado con su nombre en la página de cartas para poder decir "si te fijas bien, guiñando un poco los ojos, ahí se puede ver a Squall dándole un repaso a Rinoa". Seguro que no. Aunque, como decimos, no prohibimos que nos enviéis dibujos por correo, pero no os quejéis luego si quedan hechos una porquería al ponerlos en la página. No nos hacemos responsables.

Ahora una pregunta más con el tema: ¿Qué volante me recomiendas que no sea el Racing Act Labs?

¿Veis lo que os decíamos? ¿Pero es que



os habéis puesto todos de acuerdo?

¿Saldrá algún juego de Skate tan bueno como el Tony Hawk?

De momento lo que ha salido no le llega a la suela de los zapatos. Veremos si no tenemos que esperar hasta el T.Hawk 2.

Espero que me publiquéis la carta y "pol favol" cuando escribáis las letras que sean más contrastadas con el fondo que pongáis porque algunas zonas son ilegibles, ¡Ah¡ una sugerencia más, una persona como yo podría hacer un pequeño comentario, una columnita y que se llamase "Doctor-X al habla" o alguna movida así. Se despide un fan llamado Elio Comparini pero más conocido como Doctor-X, ¡¡¡Independencia para Binibassí¡¡¡

Estamos de acuerdo, solemos tener cuidado para que haya un buen contraste, pero luego lo pasan por la imprenta, le cargan las tintas y la liamos. En fin, es otro de esos detalles que estamos tratando de solucionar.

¿POKEMON EN PLAYSTATION? NO, GRACIAS.

David Martin
Madrid

¡Hola, PSMeros y PSMeras! Bueno, lo primero de todo es felicitar a todos los que han hecho esta revista, es lo mejor, y me molan un montón los textos que ponéis y vuestras secciones, tengo todos vuestros números.

Eso es lo que nos gusta: un lector completista, que no se pierde la revista ni un mes, esperamos que también te lo leas todo, porque después te vamos a hacer un examen ¿eh?

¿Me podríais decir cuál es la sintonía de "La Noche Más Loca" en Alicante? Es que es para un amigo.

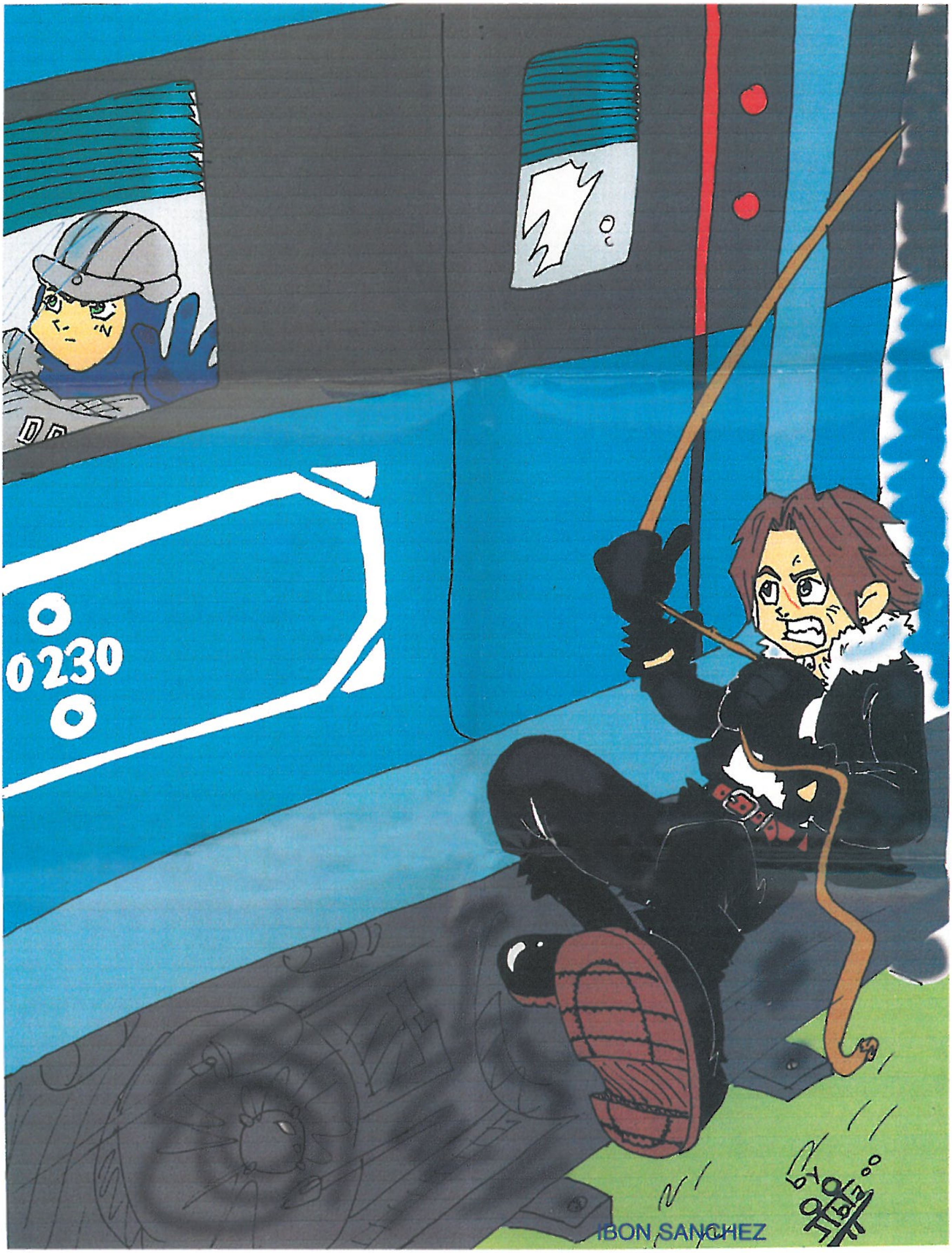
Ohhh, me temo que en alicante no salimos...todavia. Prueba con el 89.0 FM de Valencia

¿Saldrá Pokémon o Toy Story 2 para PlayStation? Es que me lo han dicho.

Toy Story 2 ya lo tienes en las tiendas, pero lo de Pokémon... en fin, diríamos que te has equivocado de revista. Pokémon es un producto de la propia Nintendo, y, a menos que decidan sabotear sus propias consolas sacando los títulos que ellos mismos crean en otras plataformas, la cosa está bastante cruda. Ten en cuenta que estamos hablando del juego que más ha contribuido a dar popularidad a la casa en muchos años (algunos dirían incluso que en toda su historia, superando al propio Mario). El fenómeno mundial que se está viviendo a costa de los monstruos de bolsillo es impresionante, y no parece muy probable que Nintendo vaya a renunciar a una exclusividad tan jugosa como esa. Además si quieres nuestra más sincera opinión, ni falta que hace.

¿Qué juego me recomendáis, Quake 2 o Medal of Honor? Me han dicho de este último que he mencionado que es una pasada.

Si estuviéramos hablando de PCs, el Quake 3 es una pasada, pero, en el caso de la Play, te recomendamos que te quedes con Medal of Honor. Pocas veces tenemos ocasión de ver juegos en los que se haya puesto tanto cuidado en su producción, tanta atención al detalle, y tanta manía porque todo resulte lo más realista y exacto desde el punto de vista histórico. Una goza-


0230
IBON SANCHEZ

da. Si acaso, nos gustaría que los mapas fueran algo menos lineales y algo más laberínticos, pero quizá eso sea demasiado pedir en Play.

¿Creeis que vale la pena comprarse cuando salga ISS PRO EVOLUTION teniendo el FIFA '99 y el FIFA 2000?

Hombre, pues, como hemos dicho en otras múltiples ocasiones, depende de lo mucho que te gusten los juegos de fútbol. Si los dos que mencionas te los tienes más que vistos y estás ya hasta las narices de ellos, nada mejor que un cambio de aires, pero tampoco descuides el resto de tu colección para comprarte tropecientos juegos de fútbol.

Tengo el Gran Turismo 2 ¿Qué coche me recomendáis por 72.900 créditos?

Nuestro consejo, como ya dijimos en el número en el que salió analizado Gran Turismo es que te dediques a ganar coches y dinero en los eventos especiales, donde encontrarás los mejores coches del juego. El dinero luego te servirá para mejorarlos aún más.

¿Cómo se graba la partida en el Gran Theft Auto 2? Es que no tengo ni idea y como me llego bastante me jode mucho tener que empezar de nuevo.

Eso es lo que pasa cuando no tienes el juego original, ya que, en el manual, en las primeras páginas, te explica claramente que tienes que volver a la iglesia esa en la que empiezas la partida (donde pone ese cartel de "Jesus Saves", o sea, "Jesús Salva", ¿lo pillas?) y, pagando $50.000 que hayas conseguido reunir a lo largo de tus correrías por el barrio, se te permitirá guardar la partida. Es así de simple, si tienes pelas, puedes guardar; sin pasta, no hay nada que hacer, como la vida misma.

¿Sacaréis libros como el de Dino Crisis sólo que de Resident Evil Némesis? Es que los libritos son la caña.

Otro que pregunta por los cuadernos de estrategia, pues la solución es la misma que con los libros de Dino Crisis: NO, no tenemos intención de sacar libro de Némesis (es que nos gusta haceros sufrir un poquito de vez en cuando; de todas formas todos sabéis ya que el libro salió el mes pasado, así que se ha hecho un poco tarde para responder a esta pregunta).

Saldrá algún Crash Bandicoot para la PS2?

Como ya hemos respondido antes, según los creadores y responsables de Crash, no habrá más juegos con él de protagonista. ¡Crash ha muerto! ¡Larga vida a Crash! (Sniff, sniff, le echaremos de menos, ¿o no?)

Bueno, troncos, gracias por contestar a mis preguntas y espero que sigáis así. Hasta pronto.

De nada, tronco. Hasta otra.

Esto que os voy a decir ahora no hace falta que lo pongáis. En la anterior PSM, Moisés de Madrid os envió una carta y vosotros le preguntasteis dónde estaba la oferta de Sony (WipeOut3, Crash3 y RR4), pues en Continente o en Pryca lo tenéis. Hasta luego.



LAURA PEREZ

Bueno, pues aunque no haga falta que lo pongamos, lo hemos querido hacer. No es simplemente por llevarte la contraria, es para que los demás lectores sepan dónde conseguir un chollo así.

SYPHON FILTER 2

Juan Manuel Martínez
La Cañiza (Pontevedra)

Po que pasa (Tío Alber y Tío David): Por todas las Play del mundillo, contestadme a mis preguntas:

Se ve que estás un poco desesperado, así que trataremos de portarnos bien.

¿Qué novedades planteará el Syphon Filter 2?

Pues, fundamentalmente, una nueva historia, más larga, desarrollada, cuidada e interesante, con muchas más misiones que te tendrán pegado a la Play y con unas ojeras tan espantosas que, como no te vigiles, te seleccionarán para el casting del próximo Resident Evil (mira mamá, soy el que está entre el poli zombi, y el gordo zombi, con cara de alelado).

Tengo un volante de la Play, de los primeros que salieron al mercado y quisiera saber si valdrá para la Play2

Sí, todos los periféricos de la Play original servirán en la PS2, pero no al revés (¿no os suena esto ya de algo?)

¿Habrá algún Final Fantasy más en nuestra Play?

Pues no tienes más que consultar las páginas de noticias de monitor para ver lo que anunció Square en su Millenium Event, no uno, ni dos, sino TRES nuevos Final Fantasy, aunque sólo uno de ellos será para la vieja Play, los otros se verán ya en la PlayStation2.

¿Para cuándo Colin MacRae 2 y Resident Evil 3: Némesis?

Pues es extraño, porque según el matasellos de tu carta (2 de Marzo) cuando la mandaste ya habíamos estado en la presentación en sociedad de Némesis, y ya se podía comprar en cualquier tienda, aunque, a lo mejor (que nos extraña, porque esas cosas suelen estar ya muy controladas), tardó un poco en llegar a La Cañiza, pero no debería ser así. Suponemos que, a estas alturas, ya habrás visto nuestro examen, nuestro cuaderno de tácticas y te habrás echado un par de partidas, porque el juego merece realmente la pena.
En cuanto a Colin MacRae 2 saldrá más o menos para Junio.

Tengo varios CDs de la Play rayados ¿cómo podría arreglarlos?

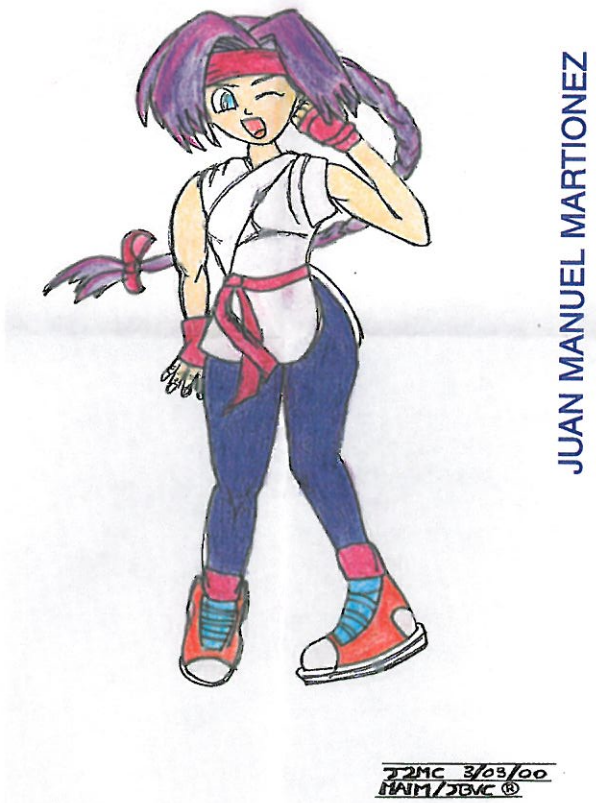
Pues muy malamente. Ese es uno de esos eternos problemas de la Play. Ya hemos sacado un par de cacharros que permitían "arreglar" o, al menos, disimular el tema de las rayas, pero claro, no dejan de ser soluciones para estropicios superficiales. Si lo tuyo es grave (lo de tus CDs, se entiende) ni un viaje a Lourdes te lo arregla.

Y publicadme algún dibujillo, que todos los meses me curro unos dibujos de infarto, para que me farden en nuestra revista favorita.

Pues te los currarás mucho, pero en esta carta sólo hay uno, así que difícilmente vamos a poder publicar más que ese. Eso sí, el que nos has enviado lo tienes en estas páginas, para que fardes de tu revista favorita (porque es PSM ¿no?).



FERNANDO PEREA



JUAN MANUEL MARTIONEZ

ARMY MEN 3D

ARMY MEN AIR ATTACK





BASES DEL CONCURSO

1.- Todos los dibujos deben estar inspirados en los juegos ARMY MEN 3D y ARMY MEN AIR ATTACK.

2.- Los dibujos deben ser originales, en color y en formato DIN A4.

3.- En ningún caso se aceptarán dibujos escaneados o fotocopiados.

4.- Los originales quedarán en poder de esta editorial que los podrá utilizar para su publicación o no, según lo considere oportuno.

5.- El plazo para recepción de originales se cerrará el 31 de Abril de 2000. Estos deben ser enviados a la redacción de PSM en la calle José María Galvan nº 3, bajo 1, 28019 Madrid.

6.- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.

7.- No existen premios en metálico alternativos.

8.- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.

9.- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.



3DO™

Virgin INTERactive

Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid
Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es

CONCURSO DE DIBUJO

ARMY MEN™

patrocinado por Virgin Interactive

En PSM siempre hemos apostado por el arte y los artistas.
Envíanos tus mejores dibujos basados en ARMY MEN y gana 5 lotes para los primeros puestos consistentes en:
1ARMY MEN 3D,1ARMY MEN AIR ATTACK y 1 fabulosa funda-escenario para tu PLAYSTATION

El resto de dibujos no ganadores participarán en el sorteo de 15 lotes compuestos por:
1 ARMY MEN 3D
y 1 ARMY MEN AIR ATTACK,





ESCAPARATE

¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

ALUNDRA 7

Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

AZURE DREAMS 7

Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

AKUJI 7,3

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

DINO CRISIS 9,3

Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

EL MAÑANA NUNC A MUERE

6,9

PSM nº 12

Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.



EXPEDIENTE X 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión. Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM)

10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII 9,8

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

SYPHON FILTER 2 9,5

PSM nº14

Quizá la primera parte tuviera algo más de puntuación por la originalidad que demostró en su día. Pero no te equivoques, esta segunda parte, a pesar de mantener los mismos gráficos, es tan buena o mejor que la primera. Lo mejor de todo es el doblaje, realizado por los mejores actores de doblaje del mundo, o sea, los españoles. Una perfecta continuación con uno de los mejores argumentos vistos en la Play.

JADE COCOON 8,9

PSM nº13

Una aventura de rol, con una historia completa e interesante, similar a Pokémon en el aspecto de captura de monstruos para usar en los combates, en lugar de llevar a un grupo de héroes. Como Levant, joven maestro de la crisálida, tendrás que salvar a tu pueblo de una terrible maldición, moviéndote por una serie de escenarios renderizados hasta el más mínimo detalle.

LA AMENAZA FANTASMA

7,3

Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fín y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS 9,1

PSM nº14

A pesar de ser el mejor gráficamente de toda la saga, no te extrañes de que su puntuación sea inferior a las anteriores entregas. La verdad es que ya están estirando demasiado la misma historia. Aún así, te recomendamos que te hagas con él, ya que te lo pasarás de muerte.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

9,1

Fui despojado de todos mis honores como vampiro, me destrozaron las alas y perdí lo más importante, la única familia que había conocido... Lo único que me mantenía en pié era la sed, pero no de sangre, era venganza.

Así comienza Soul Reaver, la historia de un ser que no encontrará descanso hasta cumplir su único cometido en la vida, segar las almas de aquellos que lo han condenado.

Se desarrolla en tercera persona y los puzzles suelen consistir en mover cajas o activar grandes mecanismos en los que tendremos que pensar en "dos dimensiones", el mundo espectral y el físico.

MEDAL OF HONOR 9,6

PSM nº12

Un juego que, sin hacer demasiado ruido, se ha hecho con una de las notas más altas de PSM. La aventura se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial y manejas a tu personaje con vista en primera persona, al estilo Doom. Es increíblemente bueno tanto gráficamente como en el apartado de sonido. Envolvente, adictivo y jugable. Es un producto Spielberg, que más podemos decir... Ah si, que corras a comprártelo.

METAL GEAR SOLID 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

MISSION: IMPOSSIBLE 8

Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la película de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION 8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

RESIDENT EVIL (PLATINUM) 9,5

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

RESIDENT EVIL II (PLATINUM) 9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este

SILENT HILL 9

Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad.

Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

SYPHON FILTER 9,7

En las mismísimas profundidades de Amé-rica Central un agente especial muere por la violencia de un grupo terrorista. Por suerte su muerte no es en vano, antes de morir el agente hizo explotar en llamas el laboratorio principal, un edificio en el que se estaba desarrollando una poderosa arma biológica llamada Siphon Filter. Este es un juegazo con todas las de la ley, tanto por la historia como en el aspecto gráfico o sonoro, aunque lo más importante es que a pesar de parecer una mezcla de Lara con Metal Gear tras jugar cinco minutos te das cuenta que estás ante algo totalmente nuevo.

TOMB RAIDER II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

TOMB RAIDER III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

TENCHU 8

A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

WILD ARMS 8

Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol.

XENA: LA PRINCESA GUERRERA 8,1

Las aventuras de la princesa guerrera llegan a las consolas, con fantásticos escenarios y un buen motor gráfico. Para haber usado "motion capture" con los personajes, no están muy logrados, aunque ha servido para que los movimientos de la protagonista se reproduzcan con gran fidelidad. El control es muy incómodo y algunos puzzles resultan demasiado complejos.

Beat'em up (o juegos de lucha)

BLOODY ROAR 8,8

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

DEAD OR ALIVE 9,5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.



EHRGEIZ 7,6

PSM nº 13

Juego de lucha cuyo mayor atractivo es usar a personajes como Cloud, Tifa, Sephiroth y otros conocidos de Square y los subjuegos que incluye, que por sí mismos podrían servir para hacer otro título aparte, aunque con el principal inconveniente de que la lucha en sí es bastante floja, en comparación con lo que hay actualmente en el mercado.

KENSEI: SACRED FIST 5,1

Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable

MARVEL SUPERHEROES 5

Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.

MORTAL KOMBAT TRILOGY 6

Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

PSYCHIC FORCE 7

Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

READY 2 RUMBLE 8,8

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

SOUL BLADE (PLATINUM) 9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te

ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI

8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

STREET FIGHTER ALPHA 2

5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

STREET FIGHTER EX

7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

TEKKEN (PLATINUM)

7

El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

TEKKEN 3

9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

TOBAL 1 **6**

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

RIVAL SCHOOLS **7**

Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

VICTORY BOXING 2 **7**

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

WU-TANG: TASTE THE PAIN

7,9

PSM nº 12

Entretenido juego de lucha, a pesar de ciertas carencias en el control y en el desarrollo gráfico de los escenarios, la gran cantidad de secretos que esconde en su modo historia hará que quieras seguir jugando para descubrirlos todos. Gran variedad de situaciones, personajes, golpes, etc. Divertida opción para 4 jugadores.

XMEN VS STREET FIGHTER

5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

WCW MAYHEM **6,2**

PSM nº 14

Los controles del juego son bastante buenos, fáciles de manejar y cuenta con un buen número de luchadores reales con los que se ha usado el motion capture. Sin embargo, a pesar del uso de esta técnica, los gráficos no están suficientemente depurados y hay mucho "clipping". Además, se echan en falta la gran cantidad de modalidades de juego de otros títulos de lucha libre.

Carreras y Conducción

CARMAGEDDON **6**

Esperábamos mucho más de un juego que tenía posibilidades de convertirse en clásico, pero se queda simplemente en polémico. Los gráficos están poco trabajados y son demasiado poligonales, la música es muy Heavy, pero de poca calidad, y el control analógico es malo e impreciso, aunque mejora con el digital. Los aspectos que salvan la nota es la originalidad del planteamiento y la variedad de escenarios.

CHAMPIONSHIP MOTO-CROSS FEATURING RICKY CHARMICHAEL

9



PSM nº 12

Hay muy pocos juegos de Motocross para la PSX, por lo que este no tiene mucha competencia. Aunque hubiese mil seguiríamos diciendo que es el mejor juego de motos de cross que hay para nuestra gris. Gráficos de alucine, control de lujo, sonido hiperrealista. Una joya tanto para los que les gusta el Motocross como para los que no.

CHOCOBO RACING **5,1**

PSM nº 13

Compite con un buen número de los personajes más conocidos de Square en el típico arcade de carreras. Cuenta con un modo historia que te permitirá acceder a un buen número de secretos y personajes ocultos que harán las delicias de todos los aficionados a los juegos de Square. Para todos los demás consoleros, resultará seguramente demasiado simplón. Imprescindible tomárselo con sentido del humor.

C3 RACING **7**

Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

COLIN MC RAE RALLY

9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece





en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

CRASH TEAM RACING 9,5

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DEMOLITION RACER 8,5

Si alguna vez habías tenido dudas sobre la resistencia de que tienen los coches a recibir impactos o de cuanto puede durar en la carretera un vehículo que está abollado por todos lados, pronto tus preguntas encontraran respuesta. En Demolition Racer nuestro principal objetivo será sobrevivir y ganar todas y cada una de las carreras que nos pongan por delante. De esta forma podremos comprar nuevos coches "más resistentes" con los que poder aplastar a nuestros contrincantes, y cuando digo "aplastar" digo bien porque habrá que empujar, triturar y destrozar a todos nuestros contrincantes.

A pesar de no disponer de un gran motor gráfico Demolition Racer goza de altísimas dosis de jugabilidad.

DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)

9

Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

DRIVER 9,7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360º, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

FÓRMULA 1 97 (PLATINUM)

9,6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

FÓRMULA 1 98 5

En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

FORMULA 1 99 7,7

Mejora substancialmente la entrega del 98, pero sigue sin llegar a la altura de los dos primeros, aunque se nota el esfuerzo realizado por volver a ponerse a esa altura. Horribles comentarios y efectos de "clipping". Gran sensación de velocidad, fantástico menú de opciones, buenos efectos de sonido e información actualizada de escuderías y pilotos. Se echa en falta el modo Arcade.

GRAN TURISMO (PLATINUM) 10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.



GRAN TURISMO 2 10

PSM nº 13

El juego de coches más grande jamás publicado para la Play, con alrededor de 1.000 coches, todos ellos con unos gráficos prácticamente perfectos, con su propio sonido de motor, con todas las carreras que se os puedan ocurrir, un control estupendo, una música genial... Imprescindible para cualquier aficionado al género.

GRAND THEFT AUTO

5

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

GRAND THEFT AUTO 2

6,6

PSM nº 12

El primer GTA nos pareció un poco soso. En esta ocasión es mucho más divertido, ya que no sólo tendrás que tener cuidado con los polis, sino que también deberás vigilar que no te calienten el morro los de las bandas rivales. Misiones mucho más entretenidas y esa vista cenital con gráficos tipo Micromachines que no acaban de convencernos. Aún así es un juego con chispa.

KILLER LOOP 7

PSM nº 13

Carreras futuristas al más puro estilo Wipeout3, aunque con ligeras modificaciones. Conduce a una velocidad endiablada unos extraños vehículos futuristas, llamados trípodes, por unos circuitos con un estupendo diseño, llenos de curvas, rizos y objetos que recoger, pero, eso sí, procura bajar la música, antes de marearte.

LE MANS 24 HORAS

9,3

Aunque dispone de varios modos de juego que, cuando se completan, dan acceso a nuevos torneos y coches, la auténtica salsa la constituye el modo 24 Horas de Le Mans. Nunca se ha reflejado de forma tan realista el efecto de las condiciones meteorológicas. Muy buenos gráficos en alta resolución y control excelente. Pésimo comentarista, y se echan en falta más coches y circuitos.

MOTO RACER 2 9

La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

NASCAR 2000

5,4

PSM nº 12

Fiel recreación de esta modalidad de carreras, que no resulta la más adecuada para llevar a las consolas. Circuitos ovales y gran velocidad son sus mayores alicientes. Conducir sin cambiar el stick de posición y sin sensación de velocidad no resulta muy emocionante, y las opciones de configura-

ción no ayudan a mejorar el realismo, por lo que acaba haciéndose monótono.

NEED FOR SPEED III

8

Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

6,9

PSM nº 12

A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)

6

Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

RAGE RACER **8,5**

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta.

Totalmente recomendable.

ROAD RASH 3D

7

Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).

SPEED FREAKS **8,3**

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.

Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

TOCA 2 TOURING CARS **9,4**

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

TEST DRIVE 5 **7**

Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V-RALLY 2 **9,4**

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 3 **9,4**

Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.



Deportivos

ACTUA TENNIS **7**

El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

COOL BOARDERS 3 **7**

Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

EVERYBODY'S GOLF

9

Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 RUMBO AL MUNDIAL.

8,5

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99 **9,5**

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

FIFA 2000 **10**

El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FISHERMAN'S BAIT 7,2

Algo nuevo y diferente en la PlayStation: un simulador de pesca, aunque ya empiezan a verse más, éste ha sido de los primeros en salir en nuestro país. Divertido tanto si te gusta pescar como si no, con un uso muy bueno del Dual Shock, a modo de caña de pescar. Tiene el problema de estar entero en inglés, lo que dificulta su manejo.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98 9

Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.



KNOCKOUT KINGS 2000

8,7

PSM nº 12

Más parecido a un simulador de boxeo que a un arcade de lucha, aunque cuenta con una gran variedad de movimientos, más propia de estos últimos. Interesantes modos como carrera o combates clásicos, en los que podremos manejar a luchadores de varias categorías diferentes, incluyendo un buen número de boxeadores famosos, o crearnos al nuestro y enfrentarlo a los más grandes. Muy completo.

NBA LIVE 99 9

Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA LIVE 2000

9,4

PSM nº 12

Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

NBA FAST BREAK 98 6

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA PRO 98 5

Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

6

Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

REEL FISHING

6,5

PSM nº 12

Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman´s Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.

SMASH COURT TENIS 5

La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

SLED STORM 9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

TENNIS ARENA 8

Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.

THRASHER: SKATE & DESTROY

5,6

PSM nº 14

Título que trata de centrarse en la simulación del skating, pero demasiado complicado de manejar, además de que el control no responde muy bien. Gráficos bastante mediocres y un período de aprendizaje demasiado largo, junto con ciertos problemas de jugabilidad hacen que prefiramos seguir con el Tony Hawk, y dejarnos de experimentos.

TIGER WOODS 99 9

Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

TRACK & FIELD

4

No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 9,1

El mejor simulador de skate del mercado. Gran cantidad de escenarios y modos de juego para poner a prueba nuestras habilidades. Fácil manejo, aprendizaje progresivo y posibilidad de mejorar las características de los distintos personajes que se pueden elegir. Buenos gráficos y banda sonora variada.

TRICK'N SNOWBOARDER

6

PSM nº 12

El Snowboard resulta bastante monótono y repetitivo en su versión informática y este juego no supone ninguna excepción a esa regla. Intenta hacer algo nuevo con la introducción de un modo historia, pero no resulta suficiente para justificar todo el título.

VIRTUA POOL 7

Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

Estrategia

ARMY MEN 3D 8

PSM nº 13

Una curiosa y entretenida combinación de estrategia y acción, en la que controlaremos a Sarge, parte integrante del ejército verde, que tendrá que moverse por unos escenarios 3D para cumplir una serie de misiones, moviéndose siempre con mucho cuidado, pues un solo paso en falso puede significar la muerte, y tener que volver a empezar la misión, aunque no el juego.

CONSTRUCTOR 7

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.



COMMAND & CONQUER RETALIATION 6

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

SIMCITY 2000 7

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

THEME HOSPITAL 8,5

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

WARCRAFT 2 7

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

WARHAMMER II: DARK OMEN 7

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

WORMS: ARMAGEDDON 7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

40 WINKS 8,4

El mundo depende de dos inocentes y felices niños que no han perdido la confianza en el mundo de la fantasía. Ruff, uno de ellos, es un valiente niño cuyo sueño siempre ha sido convertirse en un ninja con poderes sobrenaturales o en un duende capaz de sortear a todos los enemigos que se le pongan por el camino, ahora tendrá la oportunidad de hacer sus sueños realidad.

Un título muy divertido que llama la atención por su gran variedad de escenarios y enemigos.

ABE'S ODDYSEE (PLATINUM) 9

El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

ABE'S EXODDUS 9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

APE ESCAPE 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE 3,6

PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME 9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

CAPCOM GENERATIONS 7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

CRASH BANDICOOT 2 8

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

CRASH BANDICOOT 3 9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CROC 2 7,8

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT 9

Ricther Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

HEART OF DARKNESS 8

Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.



KINGSLEY 7,1

Título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un plataformas entretenido, con un mapeado enorme y gran variedad de enemigos, cada uno con sus propias características de fuerza e inteligencia. Sin embargo, gráficamente no es gran cosa, no aporta nada al género y la historia es demasiado típica.

LOS PITUFOS 7,3

Reproduce con bastante fidelidad el espíritu de la serie de dibujos, doblaje incluido, pero no deja de ser un plataformas, directamente inspirado en la serie de Mario, bastante simplón, que no aporta nada nuevo. Para niños pequeños que puedan disfrutar con las aventuras de estos enanos azules.

MEDIEVIL 9,4

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO 9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

SKULL MONKEYS 7

Uno de los juegos de plataformas más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A nosotros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

9 THE DRAGON

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

SPYRO 2 8,8

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN 7,5

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

TOMBI 8,5

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

WILD 9 7

Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

WORMS PINBALL 8

Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

DEVIL DICE 7

Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los dados hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

BUST A MOVE 2 7

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

KURUSHI 6

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

MR. DOMINO 6

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino avanza esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles.

POP'N'POP 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

KULA WORLD 7

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

APOCALYPSE 7

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

ASTEROIDS 6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

DIE HARD TRILOGY (PLATINUM) 9

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

DOOM 6

El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

DUKE NUKEM 7

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

DUKE NUKEM TIME TO KILL 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G DARIUS 5

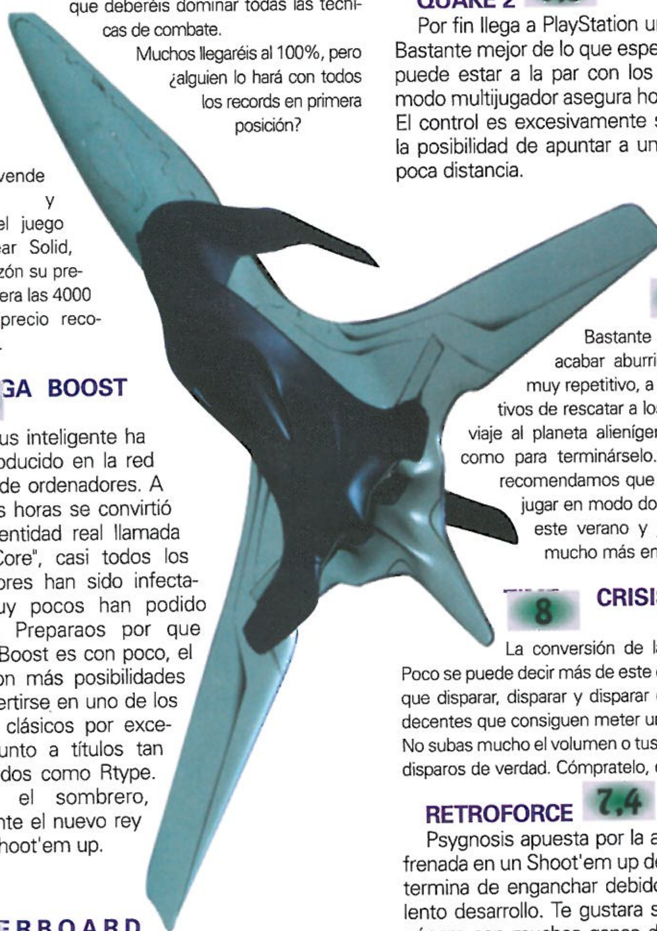
Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS 8,7

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).



OMEGA BOOST 9,5

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

HOVERBOARD 7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

POINT BLANK 9,2

El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

POINT BLANK 2 8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR 6,6

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

TIME CRISIS (PLATINUM) 8

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

RETROFORCE 7,4

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2 9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

ACE COMBAT 3 8,7
PSM nº12
El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor control y el más impresionante de los tres. Lástima que nos haya llegado una versión "reducida" a un CD en lugar de los dos con que contaba la versión japonesa; no se lo perdonaremos nunca. De todos modos sigue siendo una compra imprescindible.

COLONY WARS 7
La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

COLONY WARS: VENGEANCE
9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.



EAGLE ONE 8,3
PSM nº 12
Que quede muy claro que este juego no es un simulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

BLAST RADIUS
8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

G POLICE (PLATINUM) 6
Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

G-POLICE 2 7,7
Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC STUNT COPTER
9

Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SOVIET STRIKE (PLATINUM) 7
La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.

NUCLEAR STRIKE 6
Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

WING OVER 2 6,7
Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

BUST A GROOVE
7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

MUSIC 9,5
Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

MUSIC 2000
9,6

PSM nº12
Programa para sintetizar música en la PSX. De lo más completo, ameno y fácil de manejar que puede encontrarse en el mercado. Recomendado para aquellos que quieran hacer sus pinitos en eso de la música, y, para los que no también. Versión mejorada del anterior incluyendo el modo Music Jam que te permitirá divertirte con otros tres amigos improvisando vuestras propias composiciones.

PARAPPA THE RAPPER 6
Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.

UM JAMMER LAMMY 6,3
La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



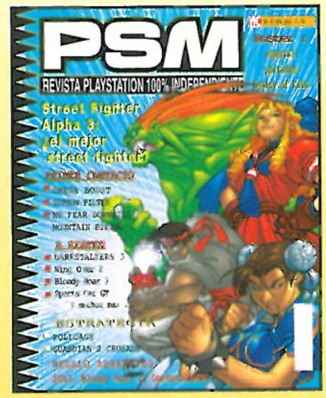
Nº. 1



Nº. 2



Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5



Nº. 6



Nº. 7



Nº.8



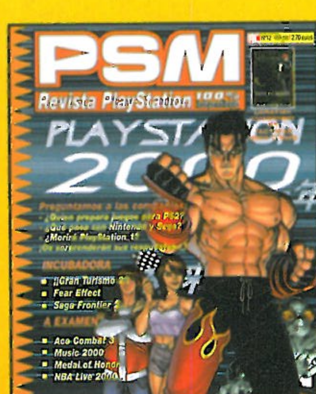
Nº.9



Nº. 10



Nº. 11



Nº. 12

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P. .... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

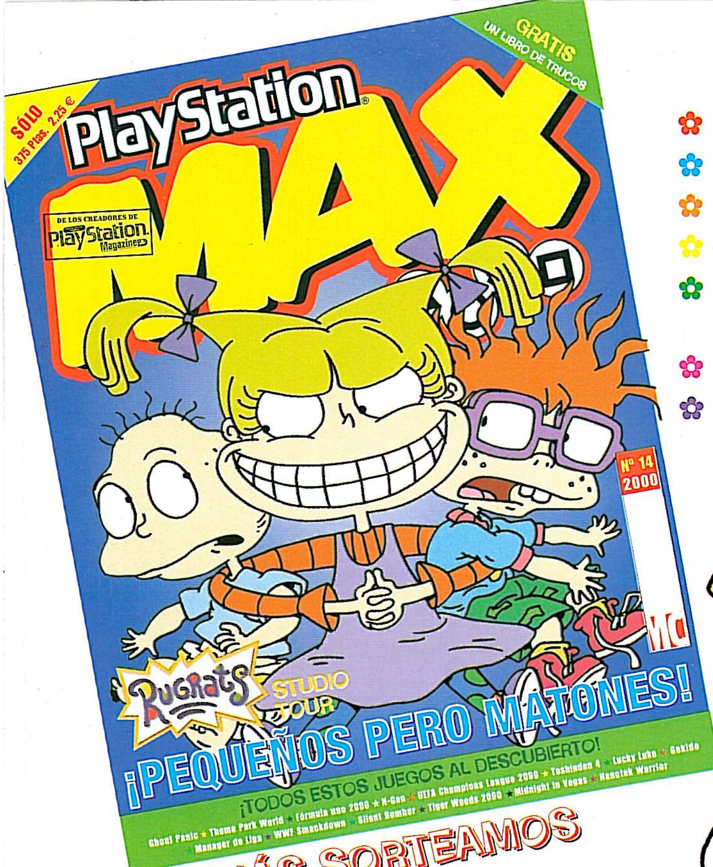
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:............................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barce



ANALIZAMOS...

- Ghoul Panic
- Theme Park World
- Fórmula uno 2000
- N-Gen
- UEFA Champions League 2000
- Toshinden 4
- Lucky Luke
- Gekido
- Manager de Liga
- WWF Smackdown
- Silent Bomber
- Tiger Woods 200
- Midnight in Vegas
- Nanotek Warrior

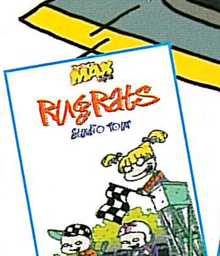
375 PESETAS

ADEMÁS SORTEAMOS

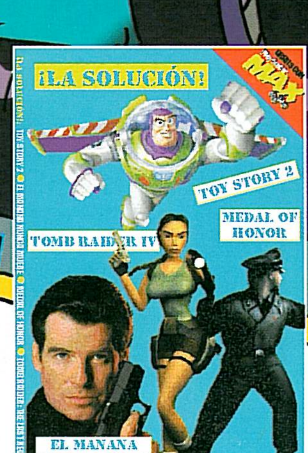
- 20 juegos promocionales de *Ghoul Panic.*
- 10 lotes de juego y cubo de *Theme Park World*
  5 juegos completos.
- 3 juegos completos de *International Track & Field 2*
  1 porta CD PlayStation y 2 tarjetas de memoria de 1MB



¡Con un librito de trucos y 2 pósters de regalo!

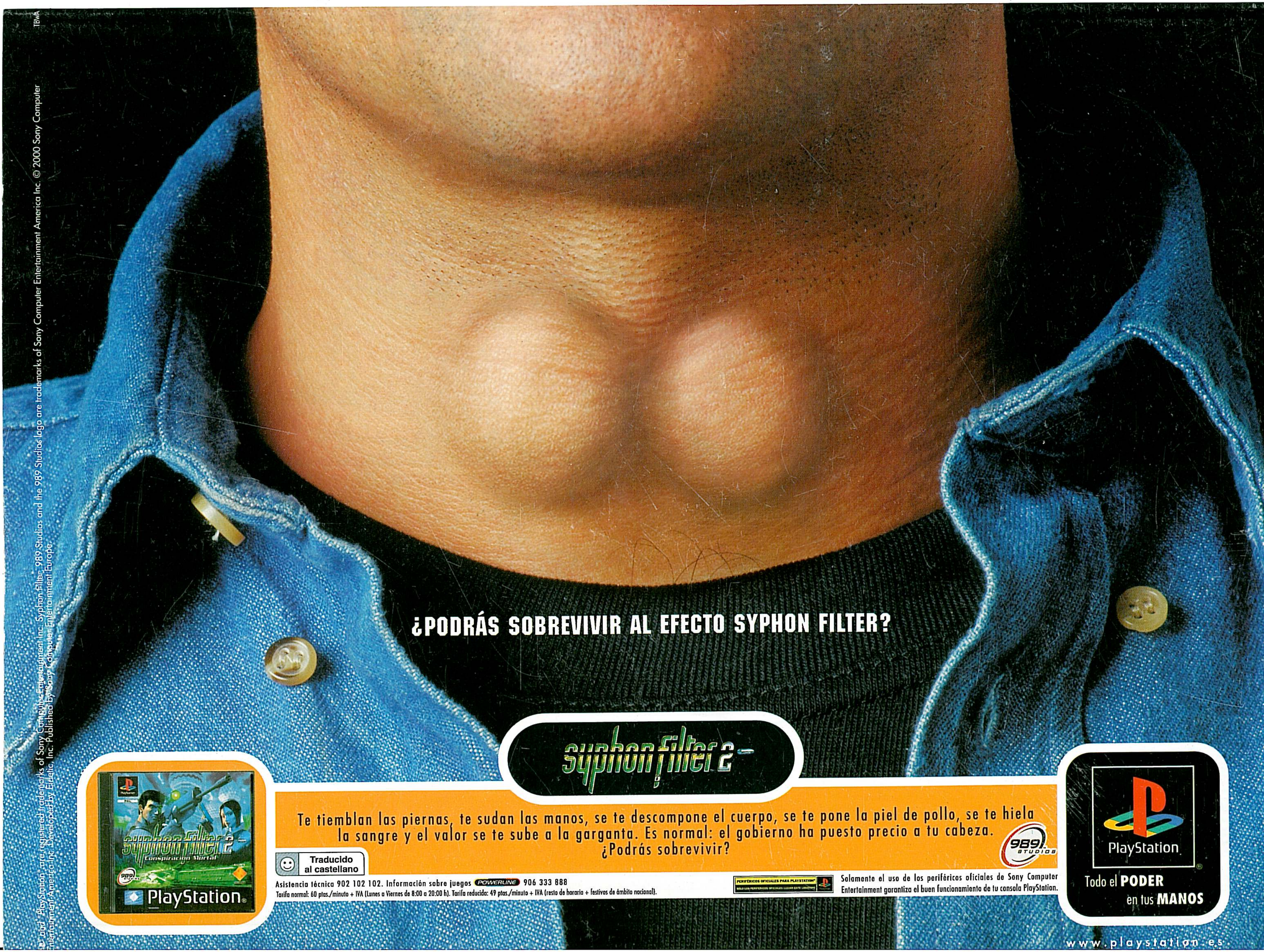






Y CADA MES...

BITS · BUZÓN MAX · TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS · LA GUÍA PLAY · LOS FAVORITOS · MAXIPLAYER · MAXARTISTAS · SECCIÓN RETROREVIEW · PASATIEMPOS



¿PODRÁS SOBREVIVIR AL EFECTO SYPHON FILTER?
syphon filter 2
Te tiemblan las piernas, te sudan las manos, se te descompone el cuerpo, se te pone la piel de pollo, se te hiela la sangre y el valor se te sube a la garganta. Es normal: el gobierno ha puesto precio a tu cabeza. ¿Podrás sobrevivir?
Traducido al castellano
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
989 STUDIOS
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es